

10 EXKLUZÍV PLAYSTATION DEMO!
SPEED FREAKS, UM JAMMER LAMMY, TONY HAWK'S PRO SKATER, BUGS BUNNY



Hivatalos Magyar

PlayStation® Magazin 03

1990.-

EXKLUZÍV KRITIKA ÉS JÁTSZHATÓ DEMO!

SPEED FREAKS

E rajzfilmes gokart játék maga mögé utasítja Mariot. Csak a PSM-mel játszd!

KRITIKÁK:
SPEED FREAKS
G-POLICE 2
WWF ATTITUDE
FA PREMIER LEAGUE STARS
CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING

JAPÁN SPECIALITÁS!

DINO CRISIS

Egyenesen Tokyo-ból jött a rémisztően szörnyes horror, amely keresztben lenyeli a Resi-t!

A LEGFRISSEBB HÍREK:

TOMB RAIDER 4

Exkluzív felvételek Lara legújabb és talán utolsó kalandjáról.

TOP SECRET!

"EZ A MAGAZIN 116 OLDAL MÚLVA MEGSEMMISÍTI ÖNMAGÁT..."

Fegyverek és kütyük özönlik el a PlayStation-ödet, ahogy a Mission Impossible beszivárog a gépedbe. Lefutott a Metal Gear?



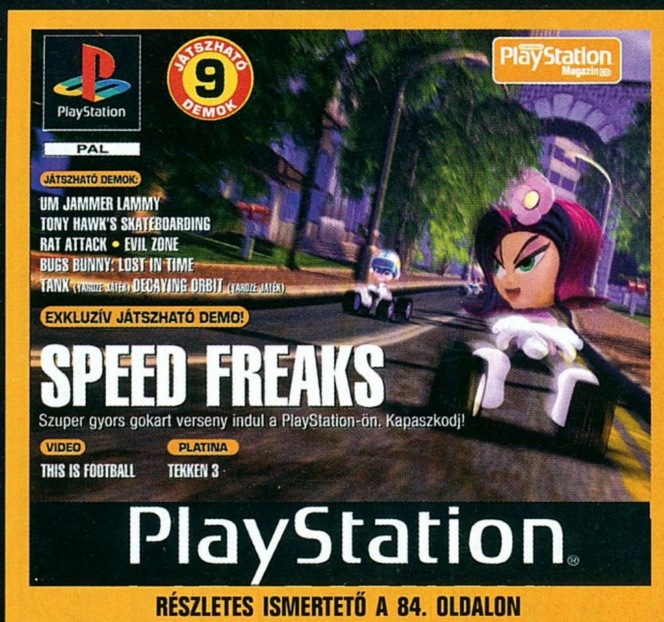
CRASH 4 · PS2 JÁTÉKOK · THE X-FILES · GTA 2 · 16 OLDAL TIPP

Pörgesd fel

MIT TARTALMAZ AZ E HAVI CD?



Nyisd fel a CD-melléklet tokját és hajtsd fel a játszható élvezeteket! Minden egyes korty más ízű, mindnek megvan a maga különleges aromája. Dőlj hátra, lazíts, kezedben a kontroll, élvezd!



RÉSZLETES ISMERTETŐ A 84. OLDALON

SPEED FREAKS — Játszható
Bolondos gokart verseny, lubickolhatsz a szupercsuszában. A legizgalmasabb konzolra írt versenymű? Lehet...

TONY HAWK'S PRO SKATER — Játszható
Hajts a cső falának, az majd feldob. Juj!

BUGS BUNNY: LOST IN TIME — Játszható
Ugrálj, pattanj, szökellj át a történelmen. Egy kis időugrás is belefér...

UM JAMMER LAMMY — Játszható
A Wu-Tang Klán egyszerű rajzfilmes rekonstrukciója. Vagy olyasféle.

EVIL ZONE — Játszható
Óvakodj a zónától, ahol a gonosz...

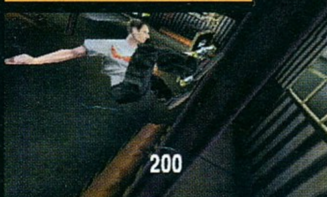
RAT ATTACK — Játszható
Mutáns rágcsálók lepik el a Földet. A macskafélék beleőrülnek.

TANX — Yaroze
Szedd össze a zászlókat a Yaroze-szan tervezte robusztus acéldobozokkal!

DECAYING ORBIT — Yaroze
Yaroze király stratégia-játékba kezd.

TEKKEN 3 — Platina
Platinává érett a püfölős játék.

THIS IS FOOTBALL — Videó
A Sony kihívja a FIFA licensz jelenlegi birtokosait.


TONY HAWK'S PRO SKATER


SPEED FREAKS


BUGS BUNNY

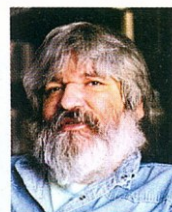

EVIL ZONE


RAT ATTACK


UM JAMMER LAMMY


TANX


THIS IS FOOTBALL



Tisztelt Olvasó, tekinteted jó gazda szemeként hízlalja a jószágot - a *Hivatalos Magyar PlayStation Magazin* lassacskán szépen "gömbölyödik". A 02-es számban már volt poszter (most az eredeti *PSM*-hez sem adtak), ebben pedig 16 oldallal több hasznos információt találsz. A nyomdaváltás után megbízhatóbb a ragasztás és a képek minősége is javult. A következő szám CD melléklete a régen várt *Wip3out* mellett különleges meglepetést tartogat.

Szeptember a fociszezon, a forgalmi dugók és a suli kezdete. A *PSM* rajong a jó fociért, amely itt, Magyarországon sajnos csak virtuálisan érhető el. A *This Is Football* olyan jól sikerült, hogy több mint pótlék, később repetázunk belőle. Az *LMA Manager* kristálytiszta mérce, segítségével az MLSZ-t is átvilágíthatnánk, ha valaki betáplálná az adatokat.

Foci előtt és után a rendfenntartók villoghatnak, különösen a Fradi meccsek környékén. Tömegoszlatáshoz a *G-Police 2* speciális alakulatait ajánlhatom, közelharcban a *WWF Attitude* segít. A közlekedésben is elkelnek a kemény legények. Ők a *Speed Freaks*-szel, meg a *Castrol Honda Superbike*-kal edzhetnek, s hamarosan rendelkezésükre áll a még vadabb *Road Rash: Unchained* és a *Roadsters Trophy* is. A csúcsforgalomban Tony Hawk szerint a gördeszka a tuti, jobb mint a bringa. Lehet, hogy túl sok kipufogógázt szívott?

Tartalom

Szerkesztőség

Nemzetközi szerkesztőség:
Future Publishing, 30 Monmouth St, Bath, Somerset BA1 2BW
Telephone: 01225 442244
Fax: 01225 732291

Magyarországi szerkesztőség:
COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14
Telefon: 457-1135, fax: 457-1123
E-mail: psm@cmk.hu

Előfizetés

1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: **457-1123**
OTP bankkártyával: **(06-1) 266-0000**
Interticket Kft
1088 Budapest, Szentkirályi u. 8.

PlayStation stáb

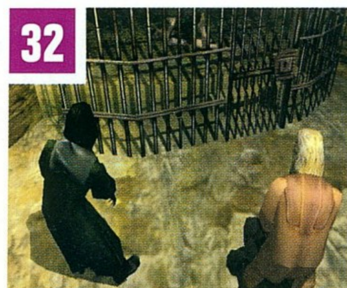
Nemzetközi stáb:
Főszerkesztő: **Mike Goldsmith**
Főszerkesztő helyettes: **Stephen Pierce**
Vezető művészeti szerkesztő: **Jez Bridgeman**
Művészeti szerkesztő: **Milford Coppock**
Művészeti szerkesztő helyettes: **Simon Middleweek**
Rovatvezető (lemez): **Catherine Channon**
Rovatvezető (tippek): **Dan Mayers**
Műszaki vezető: **Nicky McClure**
Produkciós asszisztens: **Andrea Toal**
Fotó: **Pete Loretz, Martin Burton, Jude Edgington,**
Munkatársak: **Pete Wilton, James Price, Dean Evans, Kieron Gillen, Nicolas Di Costanzo, Jes Bickham, Dave Bradley, Steve Bradley,David Harrison, Oliver Hurley, Andy Butcher, Stephen Lawson, Todd Anderson, Sally Meddings**

Magyar stáb:
Főszerkesztő: **Csörögi István**
Lapigazgató: **Szabó Zsolt**
Felelős szerkesztő: **Jancsina Attila,**
Reklám manager: **Horváth Henrik**
Szerkesztőségi titkár: **Kapuvári Marietta**
Munkatársak: **Szabó Katalin, Béres Endre, Drapos Gergely, Palkó Lajos, Simon Péter, Orbán Róbert, Papp Levente**

Fotó: **Máté Tamás**
PR kapcsolatok: **dr. Klausz Anikó**
Kiadó: **COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.**
Hirdetésszervezés:
PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest Flórián tér 4-5.
Tel.: **387-8219, 387-8614**
Tel./Fax: **387-8249**
DTP: MADISON KIADÓ
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I.
Tel.: 457-1155, fax: 457-1156
Nyomdai munkák: **Kobalt Produkciós Iroda 1047 Budapest Károlyi I.u.10**
Terjeszeztés: **MÉDIA TRADE Bt. 352-0662,**
MAGNEW Kereskedelmi és Szolgáltatói Kft. 1073 Budapest Dózsa György út 80. 1/2a 322-44-03
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. és regionális részvénytársaságok, a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a kiadó
A Future Publishing Magazines folyóiratairól további információk találhatók az interneten a következő címen: http:/www.futurenet.co.uk







Planet Of The Apes



Roadsters Trophy



Worms: Armageddon

JÖVŐKÉP

Fejlesztőket faggatunk, szakértőket kérdezünk, okostojásokat vallatunk... Pillantás a jövőbe: mit játszunk hat hónap múlva?



ELŐJÁTÉK

Ízelítő a hamarosan boltba kerülő újdonságokból. Mitől virulsz, mitől hervadsz? A *PSM* bizalmas rovata.



Tény: ***A Hivatalos Magyar PlayStation Magazin*** **Magyarország első és egyetlen PlayStation magazinja.**
A *PSM* minden hónapban hivatalos demokat tartalmazó CD-vel jelenik meg. Ez a legjobban megírt és legáttekinthetőbbre tervezett magazin. A nemzetközi folyóirat piacvezető pozíciója lehetővé teszi, hogy őszintén számoljon be a játékokról és védje az olvasó érdekeit, hiszen az exkluzív közlésért cserébe nem kell megváltoztatni a véleményét.
A *PSM* az egyetlen magazin, amely visszahat a PlayStation iparra, mert az igazat írja. Legyen szó a játékról, az iparágról vagy bármi másról, a *PSM* írása megalapozott, őszinte és jól informált. A Sony-hoz fűződő kapcsolat exkluzív információkat és játékdemokat biztosít a *PSM*-nek, de nem befolyásolja a szerkesztőség véleményét. A *PSM* garantáltan 100%-ig független.
A *PSM* kiérlelt stílusú, szórakoztató módon írt lap. Mentes a szakmai zsargontól, de megvan benne az olvasók által elvárható szakértelem. A *PSM* a színvonal érdekében elutasítja az olcsó viccelődéseket és az infantilis humort. Elmondjuk a legfrissebb híreket, beszélünk az iparág legfontosabb személyiségeivel, megtárgyaljuk a legérdekesebb témákat és bemutatjuk a legjobb játékokat. Demo lemezünk lehetőséget ad arra, hogy olvasóink belekóstoljanak a legújabb PlayStation játékokba, mielőtt azok a boltokba kerülnek.
A *PSM*: a világ legjobb videojáték magazinja. Tény.



The X-Files



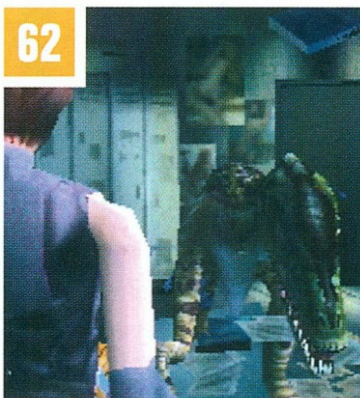
Point Blank 2



Lego Racers



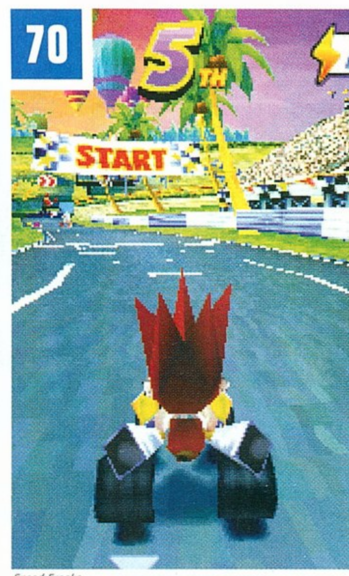
LMA Manager



Dino Crisis



Mission: Impossible



Speed Freaks



G-Police 2

PRÓBAJÁTÉK

Kritikára vágysz? Információdús, megbízható, határozott véleményű, szórakoztató, elmés, ugyanakkor fájdalmasan őszinte írásokra? Tessék!



BEMUTATÓK

ÁLLANDÓ ROVATOK



ÚJABB SÍRBOLT

LARA VISSZATÉR A GYÖKEREIHEZ?

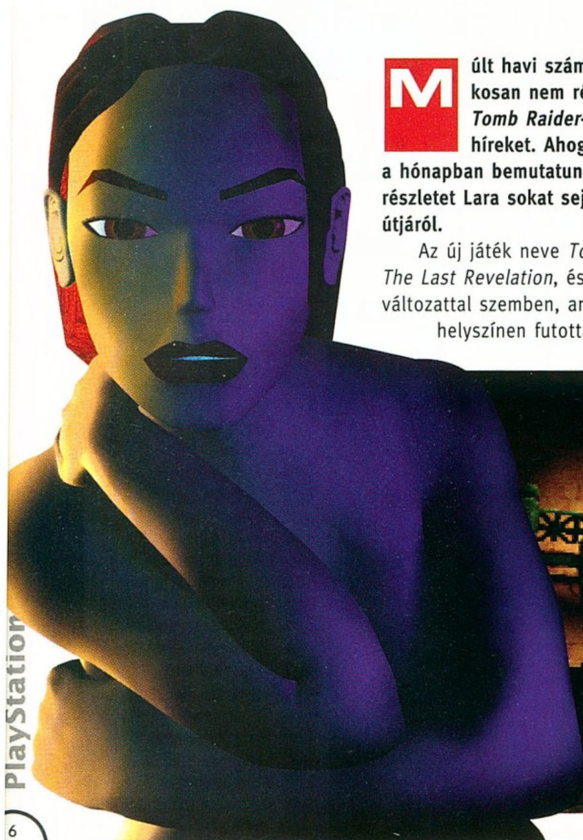
Múlt havi számunkban szándékosan nem részleteztük az új *Tomb Raider*-rel kapcsolatos híreket. Ahogy ígértük, ebben a hónapban bemutatunk néhány fontos részletet Lara sokat sejtető negyedik útjáról.

Az új játék neve *Tomb Raider: The Last Revelation*, és az utolsó két változattal szemben, amelyek több helyszínen futottak, ez a történet végig Egyiptomban játszódik. A legtöbb akció földalatti temetkezési helyen, illetve más ódon környezetben zajlik.

Talán a sok málladozó rom az oka a pletykának, miszerint az új játék az eredeti *Tomb Raider*-nek egy felújított változata. Bár ez nem egészen így van, a *The Last Revelation* stílusában mégis egy kicsit emlékeztet Lara első kalandjára.

Minden szinten egyértelműbbek a feladatok, és ellentétben az előző két részre jellemző hatalmas nyílt térségekkel, az utolsó verzióban a terek zártak. Itt a fókuszált, aprólékos játék a cél, amelyben a játszhatóság kerül előtérbe. Ez a vonás is az első részre emlékeztet, úgyszintén a gépies harc háttérbe szorulása a kombinációs készséggel szemben.

Mindezek ellenére a *The Last Revelation*-ről nem állíthatjuk, hogy

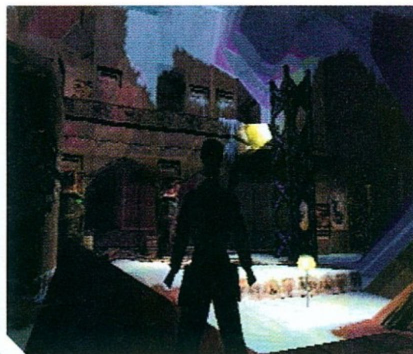






Lara a Szerelem Templomába készül belépni. Románc a romok között? Reméljük. Gonosz csapdák Anubisz isten országából.





Nyilvánvaló, hogy a páncélkesztyűs, lidérces figurák a pokol mélységes bugyraiból jöttek elő. Ekkorra már a feszültség mindenütt a tetőfokára hágott.



semmi új sincs benne. A gyönyörű Miss Croft szebb lett, mint valaha mind megjelenésében, mind kellemes mozgásában, ezenkívül a programozó csapatnak köszönhetően a lány akciókészsége is sokat javult. Nemcsak az újfajta mozgásokról és a fenemód szükséges kézügyességről van itt szó, hanem a csapdákról és fejtörőkről, amikkel Larának meg kell küzdenie. A legjelentősebb változás talán az eszköztár-rendszerben van. A *The Last Revelation* megjelenése teljesen elavulttá teszi a Lucozade reklámot, mivel az új játék szakít a "keresőgyűrű" szerkezettel.

Az interfész rugalmasabb lett, aminek következtében az egyes tárgyak könnyebben gyűjthetők össze, tárolhatók és kombinálhatók. Az új rendszernek köszönhetően a játék jellege és stílusa előnyére változott, amely messze túlmutat az előző részek kezdetleges "húzd meg a kart-nyomd meg a gombot" eszköztárán.

Mint az várható volt, a tervezők alaposan feljavították a grafikát, aminek eredményeként realisztikusabb környezetet láthatunk. Több a tárgy és részlet, mint valaha. A fényrendszer csodálatos. Pontfények és tükröző felületek hatásai teszik még élvezetesebbé a játék atmoszféráját.

A cselekmény? Nos, a Core Design még nem terítette ki az összes kártyáját az asztalra. Azt mindenesetre elmondhatjuk, hogy az egyiptomi mitológiában játszódik, és összefüggésben van az ezredfordulós csillagállással. Ezenkívül fontos szerepet kap az egyiptomi sivatag egy feltáratlan sírboltja, amely egy az egész világ jövőjét fenyegető, halálos veszélyekkel teli eseménysorozatba kényszeríti Lara-t – s mindez egy vészjósló próféciához kapcsolódik...

És mondá Seth: "Én vagyok az árnyék a napon; Én vagyok a dögvészhozó. Dühöm felemészti az országokat és a földeket és örökig tart."

Hátborzongató, nemde?

További részletek a következő számban...

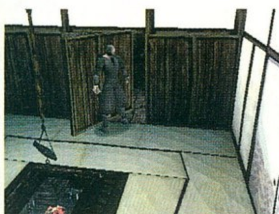


LOPAKODÓ GYILKOSOK

KÉPZELD EL LARA CROFT-OT KIVONT KARDDAL, FÉRFIKÉNT

Kiterjesztvén a pizsamás gyilkos ötletét, az Activision a meglepetésszerűen támadó ninja-val állt elő (*Tenchu: Stealth Assasin*). Az ötletes címet viselő *Tenchu II*, amely a középkori anarchiába süllyedt Japánban játszódik, az új fegyvereket, képességeket (pl. úszás) és harci arzenált vezet be, valamint a játszhatóságot helyezi előtérbe (történet-orientált játékmód, két játékos opció, pályaszerkesztő). A fejlesztésben félúton levő Sony kijelentette, hogy az eredeti *Tenchu*-hoz egy Japánban gyártott, 100 harci feladatot tartalmazó disc-et fog kibocsátani az USA-ban. Magyar változatról még nem hallottunk, és arról sem, hogy a *Tenchu II* mikor kerül az üzletekbe.









A hasított kimonós, papucsos alak viszonozza az üdvözlést. Mindamellett a medvéknek nincs közük Lee Van Cleef-hez.

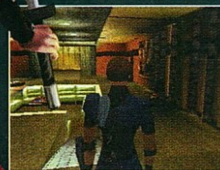
Pssszt!

Pletykák és rémhírek, suttogások terjednek...

A THQ gondolt egyet és megszerezte a 90-es évek közepén a gyermekek körében népszerű *Mighty Morphin Power Rangers* kiadási jogait. Nyilvánvaló céljuk, hogy megerősítsék vezető pozíciójukat a gyerekjátékok piacán olyan klasszikusokkal, mint például a *Rugrats*. Jövő évi megjelenésével a



Power Rangers várhatóan ezt a folyamatot erősíti majd, egy öt évre szóló üzlet keretében.... Más. DJ Sasha ebben a hónapban kezdte *Wip3out* túráját az Államokban. A kissé lagymatag Jacksonville és Ontario után a hangulat San Francisco-ban hágott a tetőfokára, mielőtt még Sasha a jó öreg Anglia felé vette volna az irányt. A körút időpontjait hamarosan megtudjuk... Az Acclaim leszerződtette Dave Mirra és Ryan Nyquist BMX banditákat egy kerékpár-attrakciós sorozatra. Úgy hírlik, Mirra teljesen odavan attól, hogy az Acclaim első BMX játékának részese lehet. Lehetséges, hogy a játékot, vagy legalább egy variációját, a következő generációs gépen látjuk majd... Az Eidos megváltoztatta legújabb játékának nevét, *Omikron: The Nomad Soul*-ról pusztán *The Nomad Soul*-ra. Ennyi... A



Konami úgy hírlik a *Breeding Stud '99*-el indul a lósport-mezőnyben. Szédületes... A Sierra bejelentette, hogy szándékában áll részt hasítani a ▶

Pssszt!

Pletykák és rémhírek, suttogások terjednek...

▶ Play Station piacból. A cég, amely az elképesztő *Half-Life* PC játékáról lett híres, jelenleg a kis szürke gépre spekulál. Sajnos, nem a klasszikussá vált lövöldözős játékot készülnek átírni PSX-re, hanem ez egyelőre ismeretlen tartalmú *Extreme Bullrider*-en dolgoznak. Természetesen az a tény, hogy a Sony-val kooperálnak, reményt ad, hogy a *Half-Life* megjelenik a Play Station 2-n. Csodás... Bárki kaphat egy ingyenes, játszható demo-t a Sony legutolsó kiadásaival? Repülj el szeptemberben Tokyo-ba, és egyenesen gyere el a játékbemutatóra. Kapsz ott egy minta disc-et, amin például rajta lesznek ezek: *Arc the Lad 3, Wild ARMS 2nd Ignition, Gran Turismo 2, Popolocrois 2.* Ha nincs kedved a hosszú útra, vagy akkor éppen a Bahamákra



készülsz vagy a Balatonra, semmi ok az aggodalomra, várd meg a mi CD-nket. Időben nem sokat veszítesz... A GT Interactive klasszikus autósjátéka, a *Driver* túlszárnyalta a milliós eladási határt annak ellenére, hogy nemrégen bocsátották ki és nem túl olcsó. Bár tudjuk, kegyetlenül jó játék... A Sony bejelentette, hogy a *Gran Turismo*-ból kétmilliót adtak el az USA-ban, amivel az egész világra számított eladások elérték a 6.86 millió lemezt. Öcsém, mennyi versenyzőt jelent ez... A Konami a *Drum Mania*-val szeretne beszállni a PlayStation üzletbe. Ehhez viszont az kellene, hogy ugyanabban az időben egy dob-periferiát hozzanak ki a piacra... A 989 Studios (azok a fickók, akiknek az érdekes sportjátékok világát köszönhetjük) szeptemberben a *Jet Moto 3*-al készül megjelenni az USA-ban. ▶







Félre a csodálkozással, ezek a PlayStation 2-re írt programok bepillantást adnak az újgenerációs gép lehetőségeibe. Mire vár még a világ? Ki tudja...

KESSEN, A RAVASZ

KOEI HARCOS LOVASJÁTÉKA ÉS A PLAYSTATION 2

Végre a PSM elé kerülnek a PlayStation 2-re írt játékok első fotói. A Koei műhelyében készült *Kessen-Decisive Battle* ragyogó gafikájú stratégiai játék, amelyet a jövő év elején adnak ki a Távol-Keleten.

A helyszín a feudális Japán a Kessenba korszakban, nagyszámú rabló-fosztogató harcos lovaskatonával. Itt mutatkozik meg a PlayStation 2 valódi ereje: nagyszámú animációt képes futtatni egyszerre. Ha a játék készen lesz, egyszerre két-háromszáz katonát láthatsz a képernyőn, amint a buja tájon mozognak. A mostani PlayStation csak hámat-négyet bír el. A PS2 már komoly fejlődés lesz.

A demo másodpercenként hatvan képkockával vetíti a csatamezőn vágtázó ötven lovaskatona képét. A Koei elárulta, hogy három és fél játék fejlesztésére szerződtek le a közelmúltban. Fél? Az hogy lehet? Azt mondták nekünk, ez egy külföldi partnerrel való szoros együttműködést jelent. Hogy pontosan kiről van szó, nem árulhatjuk el...



Rajta hát! Rohamra kész a Kessen. A döntő csata előtt.

A SQUARE LEGÚJABB ÜZLETE

HÁROM JÁTÉK IS KÉSZÜL A PS2-RE

A Square bejelentette, hogy nem kevesebb, mint három játékot terveznek az új gépre. Az egyik az *Ehrgeiz 2* lesz, amely egy érdekes új fejlesztést hoz a PlayStation világába.

Emlékeztetőül: néhány számmal ezelőtt közöltünk egy cikket, amelyben hírül adtuk, hogy a Square üzletet kötött a Sony-val hat játékra PlayStation alkalmazásként. Ha az *Ehrgeiz 1* függőben van és az *Ehrgeiz 2*-t az új gépre tervezik, szinte biztosak lehetünk abban, hogy az eredeti változatot a régi gépen láthatjuk viszont.



A szóbeszéd terjed, de még semmi sem biztos. Azonban Chris Ansell a Square termékigazgatója exkluzív interjút adott a PSM-nek: "Hivatalosan bejelentjük, hogy a *Saga Frontier 2*-t és a *Final Fantasy VIII*-at az SCCE bocsátja ki, bár a *Saga 2* csak a jövő évben jelenik meg". Szintén a Square-től származik az a hír, hogy a hat játékos csomaghoz tartozó *Chocobo Racing* és *Parasite Eve* a népszerűségi lista elején tanyázik.







Négyszáz szamuráj a képernyődön! Az álom a közeli jövőben valóra válik.

Egyre több kiadó veszi komolyan számításba a PS2 adta lehetőségeket. Az Acclaim például egy új fejlesztői csapatot állított fel, amelyet előreláthatólag Acclaim Studios-nak fognak nevezni. A Stroud és Psygnosis egykori munkatársaira építő team az újgenerációs alkalmazásokra koncentrál. Ugyanez a stúdió felelős a *G-Police* sorozatért. A nagy kérdés az, vajon láthatjuk-e a PS2-n kedvenc dinoszauruszainkat?

A Konami is kihasítja a maga részesedését a jövő otthoni szórakoztató iparából. A méltán ünnepelt *Microsoft Flight Simulator* (amelyet természetesen átírnak PS2-re) új grafikai megoldásaival egészen jó benyomást kelt.

Megfogta az Isten lábát az Infogrames is versenyjátékával, amit a *PSM* fedezett fel sok kacat között egy programozók számára hirdetett PS2 pályázaton.

Ami a technikai részt illeti, úgy hírlik, az új gép alapfelszereltségéhez nem tartozik modem. Természetesen a csatlakoztatás lehetősége meglesz.

Egyébként a Sony Japánban cáfolta azt a hírt, hogy a PlayStation 2-t decemberben 3-6 játékprogramal együtt bocsátják ki, amelyek közül az egyik a *Tekken 4* lesz. További részletek a következő számokban.



GRAN TURISMO 2 KELETRŐL JÖN, MINT A FELKELŐ NAP

VÉGRE BEJELENTETTÉK A JAPÁN *GT2* PIACRA DOBÁSÁNAK PONTOS IDEJÉT

A Sony megadta a várva várt dátumot. Az agyondicsért *Gran Turismo 2* szeptember 30-tól kerül a boltokba, hogy kielégítse a mohó rajongók kíváncsiságát.

Az alkalmazás JogCon kompatibilis, ami biztosan lázba hozza azokat, akik a *Ridge Racer 4*-el valaha is horpatra nyomkodták a hüvelykujjukat . A programot a nagyszámú útvonal (Franciaország, Olaszország, sőt, egy római pálya) és egy csomó ring teszi még élvezetesebbé.

A versenyzés közben fellépő környezetváltozások: az idő rosszabbra fordulása, az est beállta (ami a 24 órás Le Mans-i versenyre emlékeztet), ugyancsak növelik a játék izgalmát . Bővebb információk a megjelenés után.



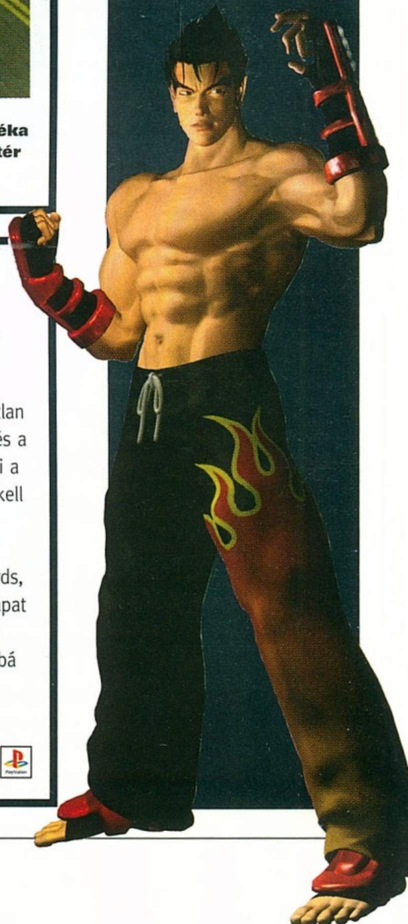


A világ legnagyobb versenyjátéka óriási csinnadratta közepette tér vissza.

Pssszt!

Pletykák és rémhírek, suttogások terjednek...

► A grafikát erősen feljavították az előző részekhez képest, és van valami ebben a verzióban, ami határozottan tetszik. Ha a játék megjelenik az üzletekben, a további részletekről is beszámolunk... Végül a múlt havi cikkünk kapcsán, ami a PlayStation 2 Kínába való beviteli tilalmáról szólt (mivel ez egy szuperkompjuter), meg kell említenünk egy másik esetet, ami ebben a hónapban látott napvilágot. William Daley kereskedelmi miniszter egy Fehér Házi sajtókonferencián felmutatott egy bíborszínű dobozt azt állítván, hogy az egy PlayStation 2, és hogy a korlátlan eladások büntetőintézkedéseket vonnak maguk után. A Sony cáfolta Daley szavait, mondván, bármi volt is az a bíborszínű dolog, semmi esetre sem lehetett PS2. Akkor mi lehetett a dobozban? Talán egy másik sajtókacsa, vagy csak egy Color Game Boy?



TAG TOBORZÓ

A NAMCO BEMUTATTA A TEKKEN CSALÁD LEGÚJABB FEJLESZTÉSEIT



Add tovább a barátaidnak: a *Tekken Tag Tournament* több mozgásra és ütéssorozatra képes combo-kat ígér, de mindenekelőtt nagyszerű szórakozást.

Nemrég fejezték be a *Tekken* legutolsó verzióját, de már a negyedik PlayStation-re írt változat is készülőben van.

Jelenleg a 4 (csapatonként kettő) harcossal vívható Tag-team harc a legígéretesebb fejlesztések közé tartozik. Szokatlan módon mindkét főszereplő ugyanazt az energiamezőt használja és a csapattársnak lehetősége van az akcióból időlegesen kilépni, ami a harc során taktikailag szükséges lehet. A küzdelem alatt bíznod kell társad harci tapasztalataiban - a győzelem itt a csapatmunka eredménye. "Az összes szereplőt átvettük az előző *Tekken* játékokból a *Tekken Tag Tournament*-be" magyarázza Patrick Edwards, a Namco kereskedelmi igazgatója. Minden játszma elején két csapat közül kell választani egyet, majd indul a csata a másik ellen. Így sokkal több lehetőség nyílik a kombinációkra, ami jóval gyorsabbá és izgalmasabbá teszi a játékot a korábbi változattal szemben.

És a *Tekken 4*? A rajongók attól tartanak, hogy ezt kizárólagosan a PS2-re fejlesztik. Ez azonban nem igaz. A PlayStation-re 2000 végéig fog megérkezni a negyedik verzió.





Idén nyáron is beázott a sátor. Dühöngött a fesztiválőrület, meleg volt a sör, elegünk lett a kétes tisztaságú utcai árusok áldatlan árudömpingjéből. Hazavánszorgunk, lerogyunk, és mindezek után üdítő pihenés a játék...

GTA 2
Tekintélyt parancsoló valódi maffia. Súlyos és kemény a játékmenet, mintha betonba öntötték volna a lábad, még légkalapáccsal se lehet ledörrenteni. Jobb lesz félni.

UNREAL
Távoli pisztolydörrenések, Kraal vérfagyasztó halálhörgése. Hogyan is képzelhettük el vagy álmodhattuk meg azt a remegést,amely egy szörny közeledtén kerít hatalmába? Sehogy.

DINO CRISIS
Egy szigeten elrejtett ragadozó hüllő-tenyészet, amelyet egy titkosügynök nő derít fel. Vadászpuskád van. Meg altatópuskád. A T-Rex a falon is átrágja magát.

RESIDENT EVIL 3
Lényegi frissítések után újra itt van zombi-falva. Nyüzsgő utcák, zümmögő lépcsőházak. Hogy mi legyen? Gyilkolás.

PLANET OF THE APES
A mániákus majomkodás változatlanul folytatódik. Szőrös mellű hím túlélők csúsznak-másznak és rejtőzködnek a halálos ellenség mutánsok elől, mielőtt végképp lecsap az emberi megalázottság évszázadok alatt felgyülemlett haragja. És mindez 3D-ben.









A *PSM* úgy gondolja, hogy a Quake a négyjátékos opcióval és a multiképernyős akcióval eloszlatja a kétkedők aggályait.









MI A CSODA!

EGY CSILLAGHARCOS CSÁBÍTÁSA

Az Id Software *Quake II* programja nem pusztán egy sejtelmes alagútrendszerben zajló játék, hanem valódi kultusz tárgya. A kiadó most a PlayStation tulajdonosokat csalogatja, hogy legyenek a *Quake II* kultusz hívei. Kinek kellenek ezután a platformokon ugráló állatkák és a zümmögő-berregő autóversenyek, mikor helyettük itt van a félelmetes idegenek ellen küzdő, fegyverekkel dugig pakolt űrhajó izgalmas világa, ahol a legfőbb törvény: előbb lőj és azután kérdezz!

Anélkül, hogy a lényeges elemeken változtattak volna, a tervezők (Hammer Head) hatásosan újrakreálták a játék eredeti techno-urbánus világát. A PC-s alkalmazás átalakítása PlayStation-ön tökéletesen simán fut és a tiszta, éles grafika mentes a működési hibáktól, amelyek oly sokszor tönkretették a PlayStation 3D-s játékok élvezetét.

A *Quake II* a stílus és a dinamika győzelme az elbeszélő tartalom felett. Van ugyan némi cselekmény, egy magányos katona harcol a fegyvereiket lóbáló ET-k ellen, ez azonban csak háttérként szolgál a zaklatottan addiktív lőddle-hagydott-fuss-ússztovább játékban, amellyel a PC tulajdonosok már jó ideje cukkolnak minket. E szédületes játszhatóság kulcsa a Deathmatch Mode.

A küldetés alapú szintek (amelyek közül némelyik egyedülálló a PlayStation verzióban) szédületesek. A tökéletesen valódi fényhatások lélegzetelállítóak. A képernyőt felosztó két-, vagy négyjátékos multiplayer módozatok megemelik az adrenalin szintet és sűrítik az atmoszférát. A teljesen testre szabható vezérléssel (beleértve a Dual Shock-ot és az analóg irányítást) és az izgalmas játékmenettel minden igényt kielégítő Id Software fejlesztés az év egyik legnagyobb alvásmegvonó játéka lehet. További részletek a következő számban.



A CRASH MOZGÁSBAN

AZ UTOLSÓ ERSZÉNYES BORZ A NAUGHTY DOG-TÓL

A Naughty Dog csapat, - amely Crash Bandicoot-nak, a PlayStation játékok egyik legnépszerűbb alakjának eredeti alkotója - bejelentette, hogy a hamarosan megjelenő *CTR: Crash Team Racing* lesz az utolsó PlayStation játéka és egyben a kis borz utolsó kalandja.

A cég, úgy látszik valóban eldöntötte, hogy kiszáll a PlayStation-ből és belekezd valami újba.

"Még nem gondolkodunk azon, mi lesz a *CTR* után" - mondta Jason Rubin egy korábbi nyilatkozatában. - "Azt mindenképpen elmondhatom, hogy a Naughty Dog támogatja a PlayStation 2-t". Amennyire örülünk az érdekes akciókba csomagolt szórakozásnak, amit a *CTR* ígér, annyira aggódunk is amiatt, hogy vége a sorozatnak. "Hiszem, hogy a *Crash Team Racing* a Crash sorozat legnépszerűbb és legjobb darabja lesz" – mondta az elnök. "A Naughty Dog őszintén örül annak, hogy a PlayStation-nel töltött korszakát kedvenc erszényes állatával zárja le" – tette hozzá Jason.

Bár Rubin nem árulta el a társaság terveit a PlayStation 2-vel kapcsolatban, azt azért elmondta, hogy nem fognak egy másik Crash játékot készíteni a Sony új gépére: "A Naughty Dog úgy véli, hogy a PlayStation 2 a jelenlegi rendszerekhez képest akkora teljesítmény-ugrást jelent, hogy ha magával hozná a régi programokat (pl. a Crash-t), az csak megkötné a tervezők kezét" - fejezte be az interjút az elnök.

Azonban a *Crash Bandicoot* rajongóinak sem kell kétségbe esniük, mivel ez nem jelenti a kis szőrös borz végét. Nemrégen érkezett hozzánk a hír, miszerint az Eurocom (amely olyan híres játékoknak a fejlesztője, mint a *Wargods*, a *Machine Hunter* és a nagyszerű *40 Winks*) megvette a licenszt, hogy előállíthassa a *Crash Bandicoot 4*-et. A megjelenés dátumát még nem ismerjük, de azonnal közölni fogjuk a részleteket, amint megtudunk valami újat.





FOGJÁK MEG, TOLVAJ!

A MÁSOLÁS – LOPÁS! KI LESZ A KÁROS?

Világszerte egyre nagyobb gondot okoz az illegális szoftver-másolás. A kalózkodás elvonja a vásárlóerőt a hivatalos termékektől, ezzel jelentősen csökkentheti, sőt, veszélyezteti a programok gyártásának és forgalmazásának hasznát. Ha pedig nincs haszon, megáll a fejlesztés, elakad a terjesztés, csökken az új játékok száma.

A szoftverhamisítók aktivitása már Angliában is olyan méreteket öltött (legalább 10-20%-ra becsülik), hogy a forgalmazók érdekvédelmi szervezete kampányt indított a kalózok ellen. A hirdetmény-hadjárat felhívja a vásárlók figyelmét, hogy ne vásároljanak videojátékokat a bolhapiacokon és az utcai árusoknál, mert azok az áruk, noha jóval olcsóbbak, eredetük kétes, minőségüket senki nem garantálja. A felvilágosító kampány mellett, persze, a rendőrség illetékes ügyosztálya is akcióba lépett.

A magyarországi kalózok többnyire nem is törekednek arra, hogy a másolat külsőre is megegyezzen az eredetivel. A gyorsaság és az olcsóság éppen elég a hivatalos terjesztőkkel szemben. A zugárusok hónapokkal megelőzik a nagy játékforgalmazókat és tizedannyiért adják a feltört játékot, amely aztán láncolatszerűen terjed tovább.

A magyar PlayStation-piac profitjának legalább fele (mások szerint 80%-a) a kalózok zsebébe vándorol. Úgy véljük Magyarországon sem elég a szoftver-rendőrséget riasztani, a forgalmazóknak is tenniük kellene valamit azért, hogy a legális piac elevenebb, vonzóbb és erősebb legyen.

Hogyan lehetne visszaszorítani a kalózkodást? Várjuk olvasóink véleményét!





Elkaptak! A kalózkodás a bűnözők játéka!

SZÓCSŐ



Klausz Anikó a *PSM* ellenállhatatlan riportere. Előtte semmi sem maradhat rejtve.

Asztalainkon óriás halommá tornyosult a több mint ezer visszaküldött kérdőív. Az ötvenezer válasz feldolgozása eltart még egy kis ideig, de az adattömeg felének elemzéséből máris kezd kirajzolódni a *Hivatalos Magyar PlayStation Magazin* átlagos Olvasójának portréja és ennek láttán jónéhány előítélet omlik össze.

Úgy látszik, a PlayStation nem annyira gyerekjáték – Magazinunkat 16-40 év közötti férfiak olvassák, többségük meghaladta 18. életévét, de még nem érte el a 25-öt. Érdekes tény, hogy csak 22% lakik saját lakásában, míg 65% a szüleivel él együtt.

Átlagos Olvasónk kedvenc időtöltése a zenehallgatás (leginkább a külföldi pop disco és techno muzsikát kedveli), havonta csak egyszer megy moziba, de hetente többször kölcsönöz videókazettát (a vígjátékok mellett az akciót, a fantasztikus és a kalandfilmeket keresi), rendszeresen sportol, ha teheti kompjúterezik (bár csak 10% rendelkezik saját PC-vel és internet előfizetéssel), szívesen olvas és néha bulizik.

Olvasóink háromnegyede rendelkezik videoval és kábeltévével, fele mobiltelefon-tulajdonos és majdnem 50% jobbfajta hi-fi rendszeren hallgatja kedvenc zenéjét.

Ha megszomjaznak, Coca Colát isznak, az alkoholos italok közül a szelídebbeket választják (leginkább a sört), és a legtöbben Old Spice-szal vagy Axe-szel illatosítják magukat.

A *Hivatalos Magyar PlayStation Magazin* olvasótábora ezek szerint az elveszettnek hitt középosztály felé igyekvő új generáció soraiból verbuválódott. Bízunk benne, hogy álmaik teljesülnek, s később is marad kedvük és erejük játszani.

Feldob

Dinoszauruszok. Egykor csak maradványaikat nézegethettük a múzeumban, most azonban a *Dino Crisis* jóvoltából lehet rájuk lőni, futni előlük, vagy ebédjükként végezni. Éljenek a játékok és a CapCom!

A múmia. Őszintén, a pólyába tekert fazon története kicsit gyengére sikeredett – a Silicon Graphics-é sokkal jobb. Emellett láthatjuk majd a *Dzsungel hősét* egy homokdűne által elfogyasztva, és Rachel Weis-t, amint könyvtárosból über-minxszé lesz.

A *PSM*-nek még mindig tetszik Anna Kournikova. A *Smash Court Tennis* majdnem felkeltette az érdeklődésünket Wimbledon iránt. Majdnem...

FELDOB

Találatok és melléfogásokok a PlayStation bolygóról

LEHANGOL

Az Igazi Forró Nyár. Valaki meglógott vele. Már megint. Miért van az, hogy minden évben azt hisszük, hogy a naptündér majd suhint egyet a pálcájával, és elállítja az esőt?

A *Phantom Menace* Jar-Jar Binksz-e. Létezett-e valaha nála idegesítőbb számítógépes animáció-massza? Tudni akarjuk, pontosan kik vették meg a Jar-Jar akciófigurákat... Név, cím. Lincselésre éhes tömeg várakozik odakint.

A nyári felhőszakadások idejére a szerkesztőség ideiglenesen otthont ad az ördögszekereknek és a dögkeselyűknek...

Lehangol

HŐHULLÁM

A FIFA-SZAKÉRTŐ AZ EA FORMULA1 LICENSZÉVEL

Az Electronic Arts bejelentette a hivatalosan FIA által is jóváhagyott Forma1 készítőgárdájának névsorát.

Míg a Sony az *F1'99*-el a Studio 33-t bízta meg (a kiváló *Newman- Haas Racing* fejlesztői), addig az EA Bruce McCMillan-t választotta. Az EA Vancouver-i központjában McMillan összedobta a *FIFA*-t, és most Angliába költözött, hogy remélhetőleg hasonló sikerre vigye a *Forma1*-et is.

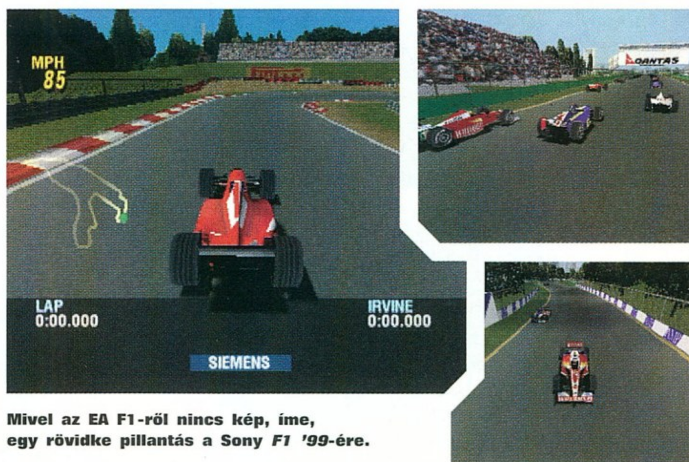
"Büszkék vagyunk a *FIFA*-ra, és az itt szerzett tapasztalatokat szeretnénk kamatoztatni az összes F1-es játékunkban is" – magyarázta McMillan.

McMillan mellett sok más tehetség is felbukkan; a *F1* vezető producere John Royston (ex-Psygnosis), aki egy másik ex-*F1*-es taggal, Pete Smith-szel dolgozik majd. A brigádban szerepel még két ex-Bizarre Creation-tag, Matt Birch (a *F1 '97* főprogramozója), és Halli Brornsson (az *F1* és *F1 '97* főtervezője).

"Szerintünk ez lesz 'A' Forma1 játék." – mondja McCMillan – "Az EA az egyik vezető F1 csapattól kapja a technikai háttér-információkat; játék közben lesz kétirányú rádiós kapcsolat a box-szal (ez lehetővé teszi a csapat-stratégiát), és az ellenfelek fejlett AI-val (mesterséges intelligenciával) rendelkeznek majd."

Ami viszont problémás lehet, az a fejlesztőcsapat – az EA választása a Visual Sciences-re, a sokak által kritizált *F1 '98* készítőire esett. Ez a legtöbbeknek meglepetés volt.

"Úgy gondoljuk, hogy sikerült összehoznunk egy valódi álomcsapatot a F1 játékaink



Mivel az EA F1-ről nincs kép, íme, egy rövidke pillantás a Sony *F1 '99*-ére.

fejlesztéséhez. Ezek a srácok ebben élnek már évek óta" – folytatta McMillan – "Szerintem a Visual Sciences a pontatlan információk kárvallotja, hiszen téves hírek jelentek meg arról, hogy miért is nem dolgoztak ők a Psygnosis *F1 '99*-én. Az *F1 '98* olyan játék volt, amit az EA Sports sohasem adott volna ki – olyan játék, amit abban a stádiumban sem a VS, sem a *F1 '98* producerei nem akartak volna még piacra dobni. Csak azt szeretném, hogy az előítéleteket félretéve mindenki a játék alapján ítéljen majd."

Vajon a Studio33 lesz majd a jobb? Vajon a VS a legjobbat produkálja? Vagy talán az Eidos lesz a nevető harmadik a saját F1-ével? A lámpák zöldre váltanak...





RÉGI SZÉP NAPOK

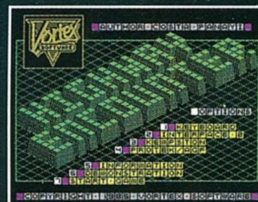
EGY ORSZÁGÚT, EGY KUKA, ÉS IDEGENEK. EZ ITT AZ ÚT A MENNYBE...

Highway Encounter: rémlik valami? Néhány embernek ez csak egy Spectrum/Amstrad játék volt egy kukával, de voltak, akiknek valami új kezdeteként ismerős.

Egészen 1985-ig a számítógépes játékok leginkább öngyilkos küzdelmek voltak, akárcsak pénzbedobós társaik. Vadul vezettünk, ugráltunk, repültünk a golyók kereszttüzében, amíg csak nem találkoztunk a végzetünkkel, hogy aztán pixel-robbanásként végezzük. Aggodalomra semmi ok, ilyekor két dolog történt: X-1 élet, vagy nevünk felkerülhetett a HiScore listára, megmaradván az örökkévalóságnak.

A Vortex Software 3D-izometrikus (diagonális – átlós, 45 fokos szögben elforgatott 3D, ha így jobban tetszik) *Highway Encounter*-e már más tészta. Egy sima Vorton motoros szemeteskukát irányítva kellett a csapdákat elkerülni, a tereptárgyakat tologatni, és az idegeneket elintézni, hogy elérhessük a szint végét, és a csodás Zéró Zónát. Elég átlagosnak hangzik, nem? Csakhogy itt az okosság: utunk során fel kell venni a többi Vortont – gyakorlatilag az életeket –, valamint a Lasertron-t, egy power-up-ot.

Az arcade-ok ezreinek régi kételyes élve vagy halva mintája egyszercsak megszűnik. Elveszteszt egy pár Vorton-t és eljutsz a következő szintre, de hogyan tovább? Az ember elkezd izzadni, szorosan markolja a joypad-et, ahogy mindenféle agyament manőverrel próbálja megóvni a vödrökből álló vonat sértetlenségét. Ez a fajta sebezhetőség-érzet volt a mai, zombiktól hemzsegő üzletközponton végigsántikáló Claire '85-ös változata. Az izometrikus utakat felválthatták a poligon-autópályák, de csak kevés új játék aknázza ki az ilyesfajta lehetőségeket annyira, mint a *Highway Encounter*.



Tereptárgyak tologatása az idegenek legyilkolása közben – úton a Zero Zóna felé

ORIENT EXPRESS

36 ON 136 OE プレイステーション

E HÓNAPBAN JAPÁN EMBERÜNK, NICOLAS DI CONSTANZO, KÉT CAPCOM ÚJDONSÁGOT SZÁLLÍT, HISZEN MOST MUTATJÁK BE KÉT LEGÚJABB SZÖRNYETEGÜKET – CSAK A *PSM*-NEK...







Mintha a *Resident Evil 3* megjelenése nem lenne elég, Mikami-san már az újabb vérfagyasztó zombis játékán dolgozik...

ELŐRE, ZOMBIK

Ha egy játékot megéri megcsinálni, akkor azt megéri háromszor is megcsinálni. Vagy négyszer, különösen amikor a *Biohazard*-ról (ti *Resident Evil* néven ismerhetitek), a CapCom örökzöld horrorjáról van szó. A zombi-trancsírozó saga legújabb részének fejlesztése tavaly augusztusban kezdődött, amely elődjéhez képest több szörnyet és egyéb nyalánkságokat ígér a PlayStation eme B-kategóriás mozifilmjében...

"A legfőbb különbség a *Biohazard 2* és *3* között az, hogy több az akció" – magyarázza Shinji Mikami, a játék programozó-istene – "A fejtörők bonyolultabbak lettek, és van egy pár új ellenség is. Beépítettünk egy 180 fokos fordulási lehetőséget is, így a játékosok képesek lesznek villámgyorsan megfordulni."

Mivel John Romero zombis cuccai, az *Alien*-sorozat, a *Cápa*-filmek mind nagy hatással voltak rá, Mikami biztos benne, hogy az új rész sokkal moziszerűbb élményt nyújt majd, mint az elődei. "Sok mozi-elem szerepel a *Biohazardban*" – folytatja a CapCom-os programozó – "A felrobbanó zombifejek modellezéséhez ihletet merítettünk a *Cápa* utolsó jelenetéből (amikor a cápa szájában ott az oxigéntank). Szerepel még egy új ellenség is, akit a *Terminator2* folyékony fémrobotjáról mintáztunk; ez az ellenség majd követi a játékost, és nagyon gyorsan fut.". A *Biohazard 3* méreteiben is meghaladja az előzőeket. "Az előző *Biohazard* célja egy épületből való megmenekülés volt" – mondja Mikami – "Azzal, hogy a térkép tartalmazza az egész várost, a bejárható terület megnőtt, és más környezeti elemeket is használhattunk. Most egyszerre több (legfeljebb 9) zombi is megjelenhet, és a játékosok tényleg félnek majd a támadásoknál. Az olyan játékok, mint a *Clock Tower*, igazi félelemérzetet keltenek, de ez az összes, amit tudnak. Szerintem ez nem elég. A *Biohazard* abban küönbözik ezektől, hogy itt a játékosok szórakoznak is."



És mi van a *Biohazard* folytatásával a következő generációs Sony játékgépen? "A PlayStation2-n" – fejtegeti Mikami – "a változtatások főleg grafikusak lesznek. Jelenleg ha a szereplők beszélgetnek, a beszédmódjuk a színészek szereplésétől függ. Ha a grafikát feljavíthatjuk, megváltoztathatjuk az arcokat, és érzelmeket is kifejezhetünk, ezzel sokkal emberibbé téve a párbeszédeket."





Figyeljük csak Shinje Mikami kulturális gyökereit. Nem csak John Romero-ról van szó, itt a *Terminator* sorozat is...

KARDCSÖRGÉS

Míg a *Dino Crisis* és a *BioHazard3* féltékeny pillantásokat vonzott az idei E3 szakmai berkeiben, a ninjás testvér, az *Onimusha* sem maradt le sokkal mögöttük. "Az alapkoncepció az volt, hogy a *BioHazard* engine-jét használva készítsünk egy játékot." – árulta el Keiji Inafune –"A *Biohazard*-ban egy adott helyről kellett elmenekülni, és a zombikat vagy szörnyeket lelőni. Az *Onimusha*-ba azt akartuk, hogy a játékosok karddal, közelharcban győzzék le az ellenségeket."

A végeredmény egy atmoszférikus, a 16. században játszódó ellenség-daraboló játék. Valós történelmi tény alapján az Inaba-kastélyban játszódik. A játékosnak a kastélyból kell kiszabadítania egy hercegnőt. Bent le kell győzni a szörnyeket, míg kint az ördögi Nobunga sereget gyűjt. Van időlimit is, úgyhogy gyorsan kell haladni.

De mi az, ami támad? "Vagy 20 különböző fajtájú ellenséget csináltunk" – mondja Inafune – "ezen felül ott vannak még a főellenségek. Mindegyik szereplő máshogyan küzd. Az *Onimusha*-ban több akciót akartunk, így a fejtörők kisebb fontossággal bírnak majd."





Újabb szeletelés a feudális Japánban? Szép munka!

FORDULJ, FORDULJ MÉGEGYSZER

Az SNK halkan kiosont a *Silent Hill* klón-gyárból a *Koudelka*-val, egy 3D akció-RPG-vel, ami meglehetősen távol áll a cég eddigi 2D-s verekedős játékaitól. Azonban, bár a Koudelka kétségkívül sokat köszönhet a *Silent Hill*-nek, a valós idejű harc inkább a Square *Final Fantasy VII*-ére emlékeztet. Nem meglepő tehát, hogy a játékért felelős Sacnoth elnevezésű csapat 7 Square-es arcból áll. Bár az SNK a *Koudelka* színhelyéről nem igazán árult el semmit, annyi biztos, hogy a játék egy 18. századi kolostorban és akörül játszódik majd, gótikus környezetben, ahol szörnyek (kivégzett foglyok reinkarnációi) lakják azokat a pincéket, ahova jól tudod, hogy nem kéne lemenned... A három különböző játékost (egy fiatal cigánylány, egy hasonlóan fiatal, kétségkívül jóképű szerzetes-tanonc, és egy mindentudó katolikus pap) szerepeltető *Koudelka*-ban a fejlesztők olyan félelemmel teli atmoszférát akartak, ami Stephen King *Ragyogás*-ára emlékeztet. Kiváló CG animáció és kidolgozott játékon belüli látvány-effektek jellemzik ezt a felettébb ígéretes thriller-t. Nem kibontani karácsonyig...

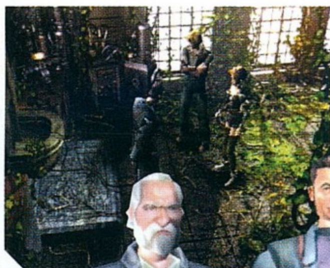






A csatákban végre mindenki kaphat egy csinosat az ostorral.









A cigánylány és a katolikus szerzetes-tanonc? Ez olyan, mint egy Romána-kötet...

電撃 PlayStation
DENGEKI TOPLISTÁK*

Július 7-20-ig

ELADÁSOK TOP 10

1. Super Robot Taisen Complete Box (Banpresto)
2. Racing Lagoon (Square)
3. Dance Dance Revolution (Konami)
4. Simple 1500 Series Vol 10: Billiards (Culture Publishers)
5. Sprigan Lunar Universe (From Software)
6. Ace Combat 3 (Namco)
7. BeatMania Append: Gottamix (Konami)
8. Pachislo Aluze Tenkoku (Aluze)
9. Segareijiri (Enix)
10. Minna No Golf: The Best (SCEI)

IZGATOTTAN VÁRJUK TOP 10

1. Legend of Mana (Square)
2. DragonQuest VII (Enix)
3. You're Under Urrest (Pioneer LCD)
4. SDGundam Generation-0 (Bandai)
5. A Piece Of Memories (Tonkinb House)

OLVASÓK KEDVENCEI TOP 5

1. Final Fantasy VIII (Square)
2. To Heart (Aquaplus)
3. Final Fantasy VII (Square)
4. Denso Suikoden II (Konami)
5. Xenogears (Square)

*A listákat a Dengeki PlayStation, a japán best-seller PS-magazin szolgáltatta.

LOADING 43.5% COMPLETE

PLAYSTATION A-Z

P mint ... Poligon
A PlayStation-világban minden 3d-s test poligonokból épül fel. A poligon pusztán egy háromszögű alakzat - ilyen egyszerű! Rakj össze kettőt, és kapsz egy négyzetet. Majd rakj össze hat ilyen négyzetet (12 poligont) és kész a kocka. Most pedig rakj össze sok száz ilyen kockát, és kapsz egy autót, egy verekedő harcost vagy egy *Tomb Raider* pályát. Minden poligonra egy 2D-s képet (textúra) feszítenek, ami színnel és részletekkel ruházza fel a tárgyat.

• Vagy, mint ... Pop-up (Felbukkanás)
Amikor egy 3D-s játék mélységi levágása túl közelire sikeredik, a tárgyak azonnal túl közel kerülnek a játékos nézőpontjához, hirtelen, zavaróan és természetellenesen "felbukkannak" a semmiből. Ez a 3D-s játékok leggyakoribb hibája, de a probléma ma már többnyire a múlté.



• Vagy, mint ... Pre-rendered (Előregyártott)
Az előregyártott grafikák olyan rajzok, amelyeket sokkal erősebb gépeken készítettek, és a CD-n félkész képekként raktározták el őket. Tehát nem a játék szerves részei, a PlayStation csak lejátsza őket egymás után, mint például a *Final Fantasy* VII filmjeiben. Egy másik példa a háttér a *Resident Evil*-ben - a PlayStation képeket hoz be a CD-ről, majd rájuk rajzolja a poligonális figurákat. Ez a technika hátrányos lehet, mert a játékos nem tudja megváltoztatni a környezetét, és nem tud életszerűen mozogni benne, hiszen a háttér egy vászonszerűen kifeszített kép, szemben a poligonális környezet valódi 3d-s felépítésével.

HOPPÁ! MOST ELKAPTALAK, ÖCSI!

MÉG TÖBB AUTÓ, MÉG TÖBB GAZTETT, MÉG TÖBB ERŐSZAK

Ellentmondásos témája dacára (vagy talán pont azért) a *Grand Theft Auto* rendkívül sikeres volt, és a *London:1969* játékcsomag egészséges eladási statisztikái is azt mutatták, hogy a játék manapság ugyanolyan népszerű, mint korábban. Így tehát aligha meglepő, hogy a Take 2 és a DMA Design nemsokára megjelentetik a *Grand Theft Auto 2*-t.

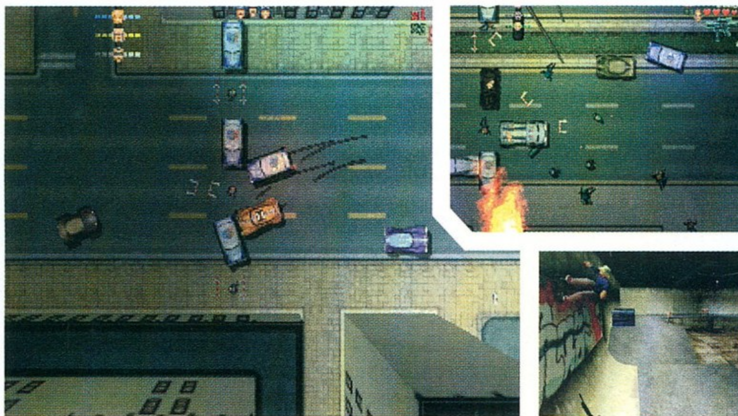
A *GTA2* ugyanarra az alapötletre épül, mint az eredeti - a törekvő ifjú bűnözőjelölt szerepében be kell járnod a városi dzsungel fő- és mellékútjait, miközben autókat lopsz, feladatokat hajtasz végre egy sor kellemetlen alaknak, elkövetsz számos értelmetlen erőszakos cselekedetet és megpróbálod kijátszani a rendes emberek figyelmét. A változatlan alaptörténeten túl a *GTA2* minden tekintetben jobb és nagyobb. A kezdőknek: a *GTA2* egyetlen városban játszódik, de ez a hatalmas metropolisz sokkal nagyobb, mint az eredeti játék három városa együttesen.

Hat rivális banda verseng a város alvilágának irányításáért. Név nélküli telefonhívások helyett ezek a bandák látnak el gyümölcsöző feladatokkal. Ha az egyik bandának dolgozol, az elkerülhetetlenül felbosszantja a másikat, és hamarosan azt veszed észre, hogy ugyanannyi ellenséged van, mint barátod.

Ártatlan bámészkodókon kívül találkozol még rablókkal, pszichopatákkal, autótolvaj kollégákkal, bérgyilkosokkal, kiránduló családokkal, buszmegállóban várakozó gyanútlan emberekkel és még sok mással. Az eredetinél kétszer több jármű, a törvény intelligens és találékony őrei, saját testőrség és követők toborzása - ezek az újdonságok a *GTA2*-t egy valóságos alvilági paradicsommá teszik.

De nem csak a *GTA2*-vel lesz elfoglalva a Take 2 az elkövetkezendő néhány hónapban. Hamarosan megjelennek a *Rainbow Six*, a *Thrasher Skate* és a *Grudge Warriors* PlayStation változatai. Nemsokára újabb hírek; mindenekelőtt a következő számban arról, hogy hogyan készült a *GTA2*.





A digitális gengszter színre lép a GTA2-ben, a világ legjobb üldözős játékában. Ezalatt Thrasher Skate hamis acid anyagot hoz, meg ehhez hasonlók.

PSM-PIPÁLD KI✓

A *PSM* SZERKESZTŐSÉGE KÍVÁNCSI A VÉLEMÉNYEDRE, SZERETNÉ MINÉL JOBBAN MEGISMERNI OLVASÓIT. PIPÁLD KI A MEGFELELŐ VÁLASZ MELLETTI NÉGYZETEKET ÉS EGY BORÍTÉKBAN KÜLDD EL A *PSM* SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE A KITÖLTÖTT KUPONT VAGY ANNAK FÉNYMÁSOLATÁT.
A BEKÜLDŐK KÖZÖTT ÉRTÉKES JÁTÉKOKAT SORSOLUNK KI.

Nemsokára kezdődik a futball idény. Ha Puskás Öcsi szerepelne a FIFA 2000-ben, mi lenne a specialitása?
A ☐ Azon képessége, hogy minden játék után felháborítsa a sajtót.
B ☐ Azon képessége, hogy minden labdát egyből a hálóba durrantson.
C ☐ Azon képessége, hogy kicselezze az Adóhivatalt.
D ☐ Azon képessége, hogy hosszan szöktesse a Sportminisztériumot.

Hamarosan jön a GTA2 temérdek mennyiségű szexszel és erőszakkal. A videójátékok könnyen befolyásolnak téged, és a gonosz ezen előfutára hatására te:
A ☐ Furcsa porokkal és veszélyes fegyverekkel kezdesz el kereskedni.
B ☐ Olyan evangélistává válsz, aki már megbánta az ilyenféle bűnöket.
C ☐ A helyi plébánia kiemelkedő tagja leszel.
D ☐ Fáradhatatlan játékosként örülsz, hogy csináltak egy újabb GTA-t.

Ha választhatnál, mit csinálnál leginkább?
A ☐ Játszanál egyet a PlayStation-nel.
B ☐ Ennél.
C ☐ Csúnya dolgokat művelnél egy másik személlyel.
D ☐ Levegőt vennél.

És egy keveset magadról...

Név ______________________ Életkor ______

Lakcím ______________________

____

Irányítószám ____________ Telefon ____________

Egyedülálló ☐ Házas ☐ Állandó kapcsolatban ☐

Mennyit költesz PlayStation-re egy hónapban? ____________

Kedvenc játékod ______________________

Több-játékos rajongó vagy? ______________________

Összegezd a PSM-et öt szóban ______________________

KUKK

G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE

A G-Police tagjai *Taggart*-hoz hasonlóan (csak épp egy nagy rakétával a seggük alatt) nyomozók, akik a nagyító helyett kutató-szondát használnak. Amint az a 76. oldalon található próbajátékunkból is kiviláglik, a galaxis bűnöző-mentesítése érdekében habozás nélkül meg kell nyomnod a tűzgombot. Kérdezősködni ráérsz, ha az ellenségből már csupán hamvadó parázshalom maradt. Olyan életszerűen igazi szitu... Nemdebár?

LOADING 60% COMPLETE

A KONZOLOK ŐRE

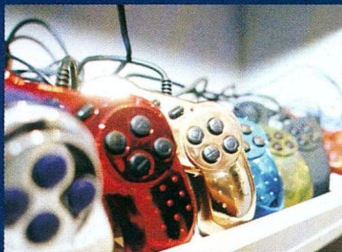
VENDÉGLÁTÓNK BALOGH ZSOLT, AZ *576 KBYTE* ÉS KONZOL ÚJSÁG, VALAMINT JÁTÉKSZOFTVER-BOLTHÁLÓZAT ELFOGLALT TULAJDONOSA, AKI EGYIK ÜZLETÉBEN FOGAD MINKET. FÉLREHÚZÓDUNK, HOGY A LEHETŐ LEGKEVÉSBÉ ZAVARJUK A SZÜNTELENÜL NYÜZSGŐ BOLTI FORGALMAT.

Kezdjük talán a legelején! Honnan indultál?
Először hobbyból kezdtem el foglalkozni a számítógépes játékokkal. Akkoriban még nemigen volt ilyesmi Magyarországon. Mindenki szabadon játszott, mindenki szabadon másolt, és rövidesen mindenki beleszeretett a játékokba. Ekkor határoztuk el, hogy indítunk egy újságot, ami ha jól fut, és ismertté teszi a nevünket, akkor építhetünk rá egy boltot. Először az *576 Kbyte* jelent meg, aminek a konzolhoz nem sok köze van, hiszen kimondottan számítógépes újság. Akkoriban volt egy konkurensünk a piacon - de hát mikor nincs? Azóta az az újság megszűnt, s a főszerkesztője most az *576 Kbyte*-nál dolgozik... Az idő összemosta a két újságot. Ebben kizárólag számítógépes játékokkal és leírásaikkal foglalkoztunk. Azidőtájt a Csokonai Művelődési Házban működött egy számítógépes klub. Mindenki oda járt. Innen szedtük össze az akkori, úgymond legjobb embereket. Tizenegynéhányan kezdtük ezt az egészet, úgy, hogy én alapítottam egy céget, és mindenki külsősként dolgozott. Az újság - egyébként ez 1990-ben volt - sikeresen fel is halmozott úgy 5-600 ezer forintnyi veszteséget az első néhány szám alatt. Mivel ez családi vállalkozás, összedugtuk a fejünket, és azt mondtuk, hogy ha már egyszer elkezdtük, és eddig ilyen fanatizmussal csináltuk, akkor ne hagyjuk abba. És 1991 májusától a *Kbyte* szárnyalni kezdett, bár megjelent egy újabb konkurenciánk a piacon. Az újságot mindenki megismerte, rettenetesen jó eladásaink voltak. Kicsit később pedig, 1992 októberében megnyitottuk ezt a boltot, ahol most vagyunk.



Ez volt az első?
Igen, ez az első saját boltunk, és azóta is ez a legnagyobb. Ez a központunk, itt szolgáljuk ki a nagykereskedőket is. Felépítettük ezt a játékosok Mekkáját – és mert akkor ilyen még nem volt, ebben is az elsők voltunk. Kiutaztam Angliába, az ECTS-re. Fölvettem sok céggel a kapcsolatot, akik nagyon szívesen fogadtak, mert új piacot jelentettünk. Elkezdtünk velük üzletelni, és újabb boltokat nyitottunk.

Vidéken is?
Voltak vidékiek is. Nyitottunk egy saját boltot Győrben, azután Pécsett. Sajnos, ma a magyar piac olyan, hogy még egy száz kilométerre levő boltot sem lehet kontrollálni, úgyhogy jobbnak láttuk, ha bezárjuk a vidéki üzleteinket. Maradtak a kisvállalkozó viszonteladóink.



Mikor jelent meg a *Konzol*?
Elkezdtünk a Segákkal, meg a Nintendóval foglalkozni a *Kbyte* oldalain. 1997-végére eljött az az idő, amikorra a *Kbyte* kinőtte magát. Úgy éreztük, hogy a kettő most már annyira különvált egymástól, hogy elveszítjük a *Kbyte*-os vevőinket, mert nem érdeklik őket a konzolos hírek, ugyanakkor a konzolosok nem veszik meg a Pc miatt a *Kbyte*-ot, ezért azt mondtuk, hogy szétválasztjuk a két újságot. Azóta a *Kbyte* csak a PC-seket szolgálja, a *Konzol* pedig Playstation, Gameboy, és Nintendo rajongók táboráé.

Van olyan cég, amelynek Magyarországon kizárólagos forgalmazói vagytok?
A piac több mint 40%-át uraló, s ezzel legnagyobb Electronic Artsnak. Voltunk Virgin, és egy csomó más cég képviselete, de úgy láttuk, hogy nem lehet nagy tételeket eladni középszerű játékokból, és mivel ezeknél a cégeknél tíz játékból csak kettő nem ilyen, mi nem fogjuk a hasznunkat odaadni a másik nyolc játéknak. Ezért döntöttünk úgy, hogy leépítjük ezeket a cégeket. Az Elektronic Arts-szal viszont nagyon szoros a kapcsolatunk, minden játékát tartjuk és mindenhova eljuttatjuk, mind nagyker, mind kisker vonalon.

Ezen kívül milyen egyéb szoftvergyártók termékeit forgalmazzátok?
Külön kell választanunk a kisker és a nagyker vonalat. Nagykerben az Elektronic Arts-on kívül még néhány cég termékét, de ez nem olyan jelentős. Kiskereskedelmi üzleteinkben minden terméket forgalmazunk, ami megjelenik a piacon. Sok munkát fektetünk abba, hogy minden játék gyakorlatilag a leghamarabb és leggyorsabban hozzánk érkezzen meg, hiszen mi egy szakbolt-hálózat vagyunk, és ma már nagy cégekkel kell felvennünk a versenyt. De azt hiszem, ez sikerül is.

Ennek talán üzleteitek otthonos légköre is az oka lehet?
Igen, abszolút. Nálunk a játékokat ki lehet próbálni vásárlás előtt, akár tizet is.

Szerinted van-e valamilyen különbség a PC-sek és konzoljátékosok között?
Azt mondták, és azt mondják mindenütt, hogy a konzolt a buta embereknek találták ki, mivel egy PC-nél sok mindenhez kell érteni egy játék elindításához. Ezzel szemben a konzol már az Atari megjelenésee óta arról szól, hogy csatlakoztasd a tévéhez, rakd be a játékot, kapcsold be, és már játszhatsz is. Nem kell semmi különöset csinálni - ezt állítólag a kényelmes amerikaiaknak találták ki. Szerintem ez nem teljesen igaz. Ha valaki játszani akar, az beleveti magát akár a PC-be is. A konzol egy borzalmas kényelmes dolog. Rengeteg előnye van például a Playstationnek, mert nem kell fejleszteni évente, mint egy PC-t. Évente? Lehet, hogy félévente. Nem kell installálni, nincs gond, csak be kell rakni a cd-t. Nagyon sok, könnyen csatlakoztatható, különösebb szaktudást nem igénylő kiegészítő kapható hozzá. Ezzel szemben PC-hez a mai napig sincs pisztoly, bár kormányt már lehet kapni.

Tehát te nem szűkítenéd le a konzoljátékosok táborát?
Szerintem ez csak annak kérdése, hogy ki mennyire szeret játszani. Japánban a Sony szeretné elérni, hogy annyira elterjedt legyen a playstation, mint a videó lejátszó, ami már a háztartások 90%-ában ott van.

Szerinted kapcsolhatók-e bizonyos tulajdonságok a konzoltípusokhoz?
Játékok között biztos, hogy vannak különbségek, de ez nem a konzolhoz, hanem inkább a kiadókhoz kapcsolódik. Természetesen ezek a cégek úgy próbálnak minél nagyobb részt kihasítani a piacból, hogy néhány nagyobb cím kizárólagosságát igyekeznek megszerezni. A *Tomb Raider* a konzolok közül csak PlayStation-ön, míg a *Resident Evil 3* DreamCast-en jelenik meg, mert a Sega most nagyon beerősített, bár szerintem sose lesz jelentős ellenfél. Ahogy a Mario a Nintendo figurája vagy Crash Bandicoot a Playstationé, úgy minden gépnek megvannak a saját játékai és hősei.

Sokféle játékgéppel foglalkozol, melyik a kedvenced?
Hát, természetesen nekem is Playstation-öm van otthon. Igazából nincs sok időm játszani, de nagyon szeretem a játékokat, ismerem is őket, és majd mindegyiket ki is próbáltam.

Megosztanád velünk, hogy mivel játszol a legszívesebben?
Borzasztóan szeretem a sportjátékokat. Annak idején, úgy 6-7 éve, amikor a Sega Megadrive megjelent, csak azért vettem egyet, és egy *NHL* játékot, mert akkor az volt a kedvencem. Azóta is minden évben megveszem, és elrakom őket. Most is lesz majd az *NHL 2000*. Ez a favorit nálam, noha életemben nem jégkorongoztam, sőt még korcsolyázni sem tudok. Ezt a sportot mégis nagyon szeretem.

Mikor tudsz időt szakítani rá?
Amikor a kisfiam lefekszik, vagy nincs otthon. Hál istennek ő még csak öt éves, és ezek a játékok nem igazán kötik le. A bátyám gyerekei éjjel nappal ott lógnak a Playstation-ön és a Nintendón.
Az én gyerkőcöm nem.

Honnan szerzed be az információkat a játékokról? Mi alapján döntesz a forgalmazásról? Katalógus, vásár, Internet-es információ, vagy gyártó által küldött ajánlat segít?
Minden évben vannak szakkiállítások, ezen felül évente van egy vagy inkább két olyan árubemutató amit a cég tart. További újdonságokat tudok meg mindenféle külföldi újságokból, előfizetője vagyok nagyon sok külföldi lapnak. Itt olyan üzleti hetilapokra gondolok, amelyek a játékvilággal és piaccal foglalkoznak. Nyilván az Internet is sokat segít, mégis elsősorban a cégektől kapom direktben az információkat. Nem kell vennem a fáradtságot és kutatni valami után, hanem küldik nekem, talán még hamarabb is, mint hogy máshol megjelenne.

Volt-e már olyan, hogy az alapján döntöttél egy program forgalmazásáról, hogy játék közben megtetszett?
Volt, rá is fáztam. A legutóbbi példa erre a *Small Soldiers* nevezetű játék, ami mozifilm is volt. Bár eredetileg nem igazán hittem a játékban, de egy éve kimentem Angliába és ott az Electronic Arts-nál elkezdtem játszani, és jópofa játéknak találtam. Hát, nagyon-nagyon melléfogtam. Túl sokat rendeltem, és nagyon nehezen tudtuk eladni. Még ma is van belőle, pedig ennyi idő alatt már ki kellett volna kopnia. Magyarán nem bízom magamban, de azért nagyjából ismerem a játékokat. Tudom, hogy mit, és miből mennyit lehet eladni.

Számodra munka-e a játék vagy játék-e a munka?
Azt csinálom, amit szeretek. Elvégeztem a Közgazdasági Egyetemet, pénzügy szakon, de eddig soha nem dolgoztam a pénzügyben. Világéletemben kereskedtem. Imádom a játékokat, a velük való foglalkozást, szeretem ezt a közeget, az egész stílusát, mindent. Abszolút azt csinálom, amit szeretek.

Mi a véleményed a magyarországi játékpiacról?
Mi nagyon jóban vagyunk a Sonyval, ezért nem szívesen mondok rosszat róla, de elképesztő, amit művel. Neki lenne az elsődleges érdeke és feladata, hogy megtisztítsa

HIVATÁSA A JÁTÉK

576 LÉPÉS CSOKONAITÓL A KONZOLIG. BALOGH ZSOLT AZ EGYENES UTAKAT KEDVELI. SZIGORÚ TEKINTETTEL FIGYELI A JÁTÉKOSOK MEKKÁJÁT FENYEGETŐ KALÓZOK BÁRKÁIT.

a piacot. Én nem vagyok hatóság, aki odamehetnék bárkihez, és azt mondhatnám, hogy "ne másolj" - mert milyen alapon? A Sonynak sokkal erőteljesebben kellene fellépnie a bolhapiacokon és mindenhol kapható hamis áruk ellen.
Elképesztő, hogy az egyik üzletházban levő boltunktól 50 méterre chipezik a gépeket, vagy a hangosbemondóban hirdetik, hogy cd-t másolnak. Szóval a piac ilyesfajta elhanyagolása tragikus. A legjobban persze a számok beszélnek. Tavaly nyáron, amikor a *World Cup '98* nevezetű Electronic Arts sportjáték kijött, 1000 db-ot rendeltünk belőle. 3 hónap alatt gond nélkül el tudunk adni. A *Resident Evil 2* tavaly szeptemberi megjelenésénél szintén az 1000 db-os eladást tartottuk, de az év végén megjelenő *Fifa '99*-ből már csak 700-at tudtunk értékesíteni az 1200-ból, pedig magyar kézikönyv volt hozzá. Ez volt az első magyar kézikönyvű Electronic Arts játék, és még ma is van vagy 150 db a raktárunkban. Szűkül a piac. Ma egy jó játékból el kellene adnunk 1000 db-ot, de ez lehetetlen.

A kalózkodás ennyire erőteljessé vált?

A külföldiek ezt nem is igazán értik. Azt kérdezik, hogy ez hogy lehet? Beindult egy nagy bumm, eladtunk 1000 db-okat a legjobb játékokból, akkor most már miért nem 1500-2000 db-nál tartunk, mint ahogy a cseh és lengyel piac? Na most ennek borzasztó egyszerű a magyarázata: amikor bejött Magyarországra a PlayStation, és mi is elkezdtük forgalmazni, akkor el lehetett adni egy csomó játékot, gyönyörűen felépült minden és nagyon jól ment a bolt. Aztán később - szemben a PC-s piaccal, ahol már a legális és hivatalos forgalmazás elindultakor évek óta fennállt a kalózkodás - jöttek a chipezések, a cd-írók és másolók. Ma már ott tartunk, hogy a tíz eladott gépből nyolchoz nem vesznek játékot, csak memóriakártyát, ami azt jelenti, hogy 80% körüli a fekete-, és másolópiac. Ez maga után vonja azt is, hogy nem tudunk eladni annyi játékot. Összeomlott a piac, és ezután kell majd újra felépíteni, ha egyáltalán fel lehet. Ha például a PS2 olyan gép lesz, amelyre nem lehet másolni, akkor elkezdhetünk ezen gondolkodni. Én személy szerint nagyon pesszimista vagyok. Hetente kijárok különböző bolhapiacokra és látom azt, hogy ma Magyarországon már nem csak gold-disceket (írt), hanem silver-disceket (nyomott) is lehet kapni, és ez a veszélyesebb. Én is megvettem a kiadóim néhány játékát, hogy ki tudjam nekik küldeni, és megmutassam, hogy itt ez van.

Szerinted mennyivel emelkednének a bolti eladások, ha nem lenne illegális szoftverárusítás?

Megszüntetni nem lehet. Ha azonban ezt a 80%-ot vissza lehetne szorítani 30-40%-ra, akkor körülbelül ennyivel emelkednének a bolti eladások.

Kisebb pénzű játékosokat nem lehetne megcélozni használtjáték kereskedéssel, vagy játékkölcsönzési lehetőséggel?

Léteznek ilyenek, de én nem nagyon hiszek bennük. Ehhez az *576* már különben is túl nagy cég. Ehhez egy kisvállalkozás kell, ismerek is ilyeneket. De ha nincsenek egységesen kialakított árak, már pedig nem is lehetnek, hiszen lehet karcos a lemez, vagy a játékleírás hiányzik, vagy gyűrött vagy összetépett, akkor nem nagyon működik. A kölcsönzés pedig szerintem egyértelműen gyilkolja a piacot. Mert nem arról van szó, hogy elviszik a játékot, kipróbálják, játszanak vele egy napot, aztán eldöntik, hogy megvegyék-e vagy sem. Ez így jó ötlet lenne. De itt Magyarországon azért vinnék el a cd-t, hogy le tudják másolni.

A mai kereseti viszonyok mellett sokaknak megfizethetetlenek a játékok. Várható a programok árának csökkenése?

Az egy illúzió, hogy levigyük a programok árát. Egy játék után, pl. az Electronic Arts-nál 7 font a Sonynak fizetendő licenszdíj, plusz a fejlesztési költség, ami egy jobb játék esetében több millió dollárra rúghat, nem engedi meg, hogy lejjebb vigyék az árakat. Egyértelműen nem.

Hogyan jellemeznéd az újságaink közti különbséget?

A *PSM*-nek teljesen más a hangvétele, mint a *Konzol*nak. Mi egész mással foglalkozunk, mint ti. Minket inkább az fog választani aki végig akar vinni egy játékot, aki olyan kódokat vár, amik segítenek neki. Titeket az újdonságokról és érdekességekről adott információ miatt vásárolnak. Nekünk nincs cd-nk, és nem áll fenn az a veszély, hogy 2000 Ft-ért nem vesznek meg minket hosszútávon. Nem lehet a kettőt egy lapon említeni.

Mi a véleményed a *PSM* és az *576* viszonyáról?

Más a két újság. Nem vagyunk konkurensek. Ezen a piacon elfér több újság is. Másfél évvel ezelőtt megkeresett a Future Publishing, hogy nem akarom-e kiadni a *Playstation Magazin*t. Nekem akkor nem érte meg belekezdeni. Most újból megkerestek, de én nem akartam a saját újságomnak konkurenciát állítani, hiszen akkor már elindult a *Konzol*. Nekem nem a média a fő tevékenységi köröm, az *576 Kbyte* és a *Konzol* azt szolgálja, hogy menjen a bolt. Kívánom, hogy sikeres legyen az újságotok, mert azáltal, hogy az újságokat veszik, a piac is tud valamelyest épülni. Természetesen nekünk is fel kell vennünk a kesztyűt, hiszen most már az ilyen jellegű újsággal nem vagyunk egyedül a piacon. Nem hiszem, hogy a két kiadvány ütné egymást, szerintem az emberek örülnek, hogy két újságot vehetnek havonta, nem pedig egyet.

Balogh Zsolt, köszönjük az interjút! A két kiadvány közül (és mellett) pedig döntsenek az olvasók...



SOKAT AKART A SZARKA

FORDULJ MEG HIRTELEN, ÉS ÍM, MEGJELENIK EGY RAVASZ FIGURA

A Szereplő neve: Ninja
Más néven: Hisz' tudod. Nem Lara.
A játék: Találd ki...
A lényeg: Pizsamás bérgyilkos fél-3D-ben őrjöng egy titokzatos szigeten, mely tele van rossz fiúkkal és mindenféle mitológiai gonoszsággal. Papucsaiban el kell kerülnie a lándzsás csapdákat, és közben meg kell őriznie az egyensúlyát a csúszós felszínen. Alattvalókat öl, tárgyakat gyűjtöget, még több alattvalót öl, és végül kinyírja a főnököt.
Külleme: Mint amikor Bruce Lee véletlenül az anyukája lila ruhájával együtt kimossa az alsógatyáját. Annyira elszégyelli magát, hogy álarcot csinál az előbbi ruhadarabból, és mögéje rejtőzködik, csak két nyílást hagyva a szemeknek.
Tipikus jelenet: A maszkos ember váratlanul megérkezik egy favágóversenyre az erdő mélyén. Kigúnyolja a favágók romantikus mesterségét, majd mindegyiket péppé veri, miközben mahagóni hatású faládát barkácsol magának a tartalék energiák elraktározására.
Mi a baj? Habár Ninja primitív harctechnikája kezdetben szórakoztató, a küzdelem hamar unalmassá, egyhangúvá lesz miatta. Ugrásbéli járatlansága hajtépően idegesítő.
Mit csinál most? Miután dublőrként szerepelt a legújabb élveboncoló játékban, a *Jackie Chan: Mr Fall Guy*-ban, izomszakadás miatt fekve tölti a következő hat hónapot.



HIP-HOP... HURRÁ!

A KONAMI BUZGÓN GYŰJTI A LISTAVEZETŐ SLÁGEREKET A *BEATMANIA*-HOZ



Miközben a hihetetlenül sikeres, pörgős *Beatmania* negyedik verziója Japánban a boltokba kerül, a végső simításokat végzik a játék európai megjelenéséhez. Jobb későn, mint soha? Úgy néz ki, igen. A jó hír, hogy a DJ játék euro-verziója teljesen átalakul a listavezető brit slágerek hozzáadásával.

Az ugrálós keleti techno helyett virtuális lemezeket forgathatsz Moloko-tól és még egy sor más olyan klub favorittól, mint Paul Van Dyk és a látszólag megállíthatatlan Mr. Norman Cook, akik a pletyka szerint valószínűleg szintén szerepelni fognak a listán. A Konami azt is megerősítette, hogy az angol verzió egy klassz dobozos csomagolásban fog megjelenni, amely tartalmazza mind a játékot, mind pedig a különleges vezérlőegységet, amely Japánban is oly népszerűvé vált. Ráadásul elérhető lesz a vezérlő speciális, ezüst kiadása azok számára, akik hiteles klubhangulatra vágynak. Bővebb ismertető hamarosan.

Úgy tűnik, manapság mindenféle zenei gyönyörök áramlanak be a videójáték színtérre. Az EA forgalmazta *Hot Wheels* olyan AOR sztárokat sorakoztat fel, mint a Metallica és a Beastie Boys korábbi munkatársa, Mix Master Mike. A *Wip3out*, a klubosok kedvence egy-két Sasha, Orbital és Propellerheads számmal jön elő, míg az Acclaim *Shadowman*-jén, azt mondják, a pajkos, forrólábú Method Man szerepel. A legfélelmetesebb azonban a THQ műve, a *Wu Tang: Shaolin Style*, amely New York-i dalművesek kedves csoportjától mutat be néhány számot. Óóóh... Ááááh...





Hogy naprakész legyél a legújabb frizura-divatban, javasolt a "Drapéria" (selymes vízesés), vagy "Targomba-fej" (skalpolt) hajviselet. Legalábbis Orbital és Will Propellerhead szerint. Jól nézd meg!





Jackie Brown

Hat játékos a félmillió nyomában.
Csak az a kérdés, ki kit ver át.



PAM GRIER · SAMUEL L. JACKSON · ROBERT FORSTER · BRIDGET FONDA · MICHAEL KEATON és ROBERT DE NIRO

Jackie Brown

Quentin Tarantino filmje

Újabb gyöngyszem a ponyva után a vásznon.

UIP DUNA NEMZETKÖZI FILM KFT.

MIRAMAX INTERNATIONAL

SZEPTEMBER 28-TÓL KÖLCSÖNÖZHETŐ A VIDEOTÉKÁKBAN!

LOADING 70% COMPLETE

GANXSTA ZOLEE

"A JÓ UNALMAS, ROSSZALKODNI SOKKAL IZGIBB. AZ ÖRDÖG IS EGY ANGYAL, CSAK A GÓRÉ ELÜLDÖZTE, MERT MINDENT TUDNI AKART. A TUDÁS AZ OTT VAN LENN. NEM FÖNT; AZ A BÁRGYÚ RÁBÓLINTÁS HELYE."

Rekkenő hőség, délután két óra. A rapsztárral egy zuglói fitnessz-központban találkozom. Legnagyobb meglepetésemre nem súlyzókkal megrakva találok rá - éppen a szoláriumból jön. Mint kiderül, ebben a nagy melegben inkább a baráti társaság vonzza ide az együttes tagjait, és nem az akár 100kg-os fekvenyomás.
Augusztusi számunkat nézegetve Gangsta Zolinak rögtön a Resident Evil jut eszébe. "Hú, az egy komoly játék, meg is van. Frankón mondom, egyik este egyedül játszottam otthon, és nagyon kellett magam mögé nézegetnem. Halál ijesztő."

Honnan ered a gangsta elnevezés?
Van egy Booya Tribe nevezetű kedvenc zenekarom. Szamoaiak, amolyan kínai-fekete keverékek. Borzalmas, 120kg-os palik alkotják az amúgy kiváló, 7 tagú rap bandát. A vezetőjük neve Gangsta Ritt. Még a Sex-Action korszakban, egy tetováló-stúdióban ülve láttam róluk valamelyik újságban egy posztert. Ott állt középen a nagydarab, fölírva a hasára, hogy Gangsta Yard. Ez úgy megtetszett nekem, hogy én is megcsináltattam. (Bizonyítékul rögtön fel is húzza a pólóját)

Még dobos voltam a Sex-Action-ben, amikor elkezdett foglalkoztatni a gondolat, hogy szólólemezt adjak ki. Ki akartam próbálni, hogy megy nálunk a rap zene, amit én nagyon szeretek. Amikor az együttes-alapítással eljutottunk oda, hogy már csak a név hiányzott, akkor jutott eszembe, hogy ha már úgy is ez van a hasamra tetoválva, akkor legyek Gangsta Zoli. A kartelt pedig a kolumbiai drogkartelektől kölcsönöztük.

A csapat mennyiben változott azóta?
Eredetileg nem ennyien kezdtük. Kezdetben csak Steve volt, akivel egyébként sokat játszom PlayStationon is. Ő szintén a Sex-Actionből jött, ott a technikai felszereléssel foglalkozott. Nem volt zenész soha, de zeneileg egy hullámhosszon voltunk. Az eredeti felállásban, az Erik B. and Rakim nevezetű banda mintájára én voltam Rakim, aki rappel, Steve pedig aki szigorú tekintettel hátul áll. Utána jött be a képbe Sámson Gabi, aki az E-klubban dolgozik, mint DJ. Ő már akkoriban is Public Enemy-t hallgatott. És amikor nála érdeklődtem egy jó DJ után, akivel csak úgy diliből összehoznánk egy jó rapzenekart, készséggel ajánlotta önmagát. Így lettünk hárman, mert Szasza csak vendégként szerepelt nálunk. Később jött a képbe Kalmár Laci, alias Big Dady. Vele együtt jártam jégkorongozni. Miután hallott a rap projektről, és megmutattam neki egy demot, mindenképpen be akart kerülni a csapatba. Szóval jéghideg profikként alakultunk. Haha!

Végül Lóri B-t hálóztam be. Gyakran lejárok egy angyalföldi videotékába, és egyszer láttam ott egy borzasztó, fülbevalós, kopasz cigánygyereket. Meg is kérdeztem a tékástól, hogy ismeri-e ezt a fazont. Akkor derült ki, hogy a srác a környéken lakik, rappel és beatboxol. Pont erre volt még szükségem, úgyhogy ő is beszállt. Elkezdtünk együtt számokat készíteni, és 1995-re elkészült az első közös lemez. A második után sajnos Lórika megbolondult, rákapott mindenféle ajzószerekre. Erről végül is egy vallásos csoportba való belépéssel tudott leszokni, ami viszont azzal járt, hogy rólunk is leállt. Akkor jött Dopeman a képbe. Itt tartunk most. Ez a jelenlegi felállás, és azóta már több közös lemez is készült.

Milyen a zenei világotok?
Gengszter rapnek hívják, bár akár suttyó funky-nak is hívhatnánk.
(Kintről, egy indulófélben levő haver autójából éppen a "Jó a Rossz és a Kartel" kezdő dallamai áradnak felénk)
Ilyen, mondja erre ő, az autó felé mutatva. Tulajdonképpen ez a Kartel stílus. Az az igazság, hogy nem igazán lehet minket bekategorizálni. Az öltözékünkről például senki meg nem mondaná, hogy mik vagyunk, hiszen inkább rockereknek nézünk ki, miközben pedig funky alapokra rapzenét csinálunk. Szerintem teljesen egyediek vagyunk. Korábban mi is rap-esnek öltöztünk, nagy gatya, ilyesmi, de aztán rájöttünk, hogy nem kell ezt erőltetni. Nincs kötelező kinézet. Úgy öltözöm, ahogy akarok, és olyan zenét csinálok, amilyent akarok.

Figyeled a játékok zenei hátterét?
Szoktam, de nem ez az elsődleges. Bár ha jó zenéje van, azt a legtöbbször megjegyzem. Az NHL általában rockzenét kap, a NBA pedig inkább rap-eset. De ez is skatulya, hiszen a rap-esek nem kizárólag a kosárlabdát szeretik. Én például legjobban a jégkorongot.



Tegyük fel, hogy egyszer egy játékíró csapat keres fel, hogy készíts zenét a játékukhoz. Milyen műfajú játékhoz készítenél legszívesebben kísérőzenét?
Vadnyugaton játszódóhoz, vagy pedig valami sportjátékhoz, jégkorong, foci, amerikai futball, baseball.

Milyen gépen szoktál játszani?
PlayStation-ön és Pc-n. Az újabb szerelem a PC, vettem is rá egy csomó játékot. Ennek ugyanis jobb a képfelbontása. A kedvencem például az *Outlaws*, ez egy vadnyugati lövöldözős játék, kifejezetten spagetti-western. Olyan, mintha egy Sergio Leone film elevenedne meg. *Doom*-szerű a kivitel, csak a kezemet látom, és a banditák ellen küzdök. Nagyon jó a háromdimenziós western város. Még akár az ablakot is kilőhetem. A másik favorit a *Commandos*. Ez egy II. világháborús játék, amerikai, ausztrál és angol kommandósokkal, akiket német táborok környékén dobnak le. Ezek parancsnokaként kell az akciókat irányítani. A stratégiai jellegűekből is vettem néhány háborús programot, de még nem volt időm belekóstolni. De leginkább a sportjátékokat szeretem. A PlayStation-re minden évben megveszem a legújabb jégkorongot, focit. Az amerikai futball, baseball, és a kosárlabda is bejön, mert nagyon jól néz ki.

A PC-ket csak a jobb képminőség miatt kedveled?
Komolyabbak a játékok. Láttam egy jégkorongjátékot PC-n és azt hittem, hogy tv közvetítést nézek. Ha fékeznek a játékosok, akkor fölcsapódik a hó a jégről, látszik a játékosok árnyéka. Félelmetesen jól meg van csinálva. Viszont alig tudtam megtanulni a játékok felinstallálását. A PSX-ben szimpatikus, hogy csak be kell tenni a lemezt, és már mehet is. Ha a PC-s művelet közben valami hibát ír ki a gép, már hívom is Pierrót, hogy "Mester segíts!". Én nem igazán bírom a gépek belső világát.

Mi a véleményed a "gonosz" játékokról, ahol a főhős nem kimondottan dicséretes dolgokat művel?
Na ezekből kellene többet csinálni, mert kevés van. Nagyon is utálom, hogy mindig a jóval kell lennem. Például a II. világháborús játékokban, - nem mintha neonáci lennék - de nem lehet a németekkel lenni soha. Mindig csak az amerikaiakkal, angolokkal, vagy oroszokkal. Utálom. Miért ne lehetnék német? Vagy akár ebben az *Outlaws*-ban. Nagyon jó a játék, imádom, de én mindig sheriff vagyok, sose lehetek bandita. Én azokat a játékokat szeretem igazán, ahol a negatív figura a főhős.

Próbáltál-e már PlayStation-nel zenét komponálni?
Nem hallottam még róla, de szívesen kipróbálnám, bár az együttesben nem én vagyok a zenefelelős.
(Rácsodálkozik az újságban a *Guitar Freaks* beharangozójára, lelkesedik - ígérjük, ahogy kész lesz, eljuttatjuk hozzá)

Hogyan készülnek a számaitok?
Én megírom a szöveget, és azt, hogy milyen tempójú, hány strófából áll, és milyen a felépítése. Elviszem Pierróhoz, elmondom a zenére vonatkozó instrukcióimat, hogy hol legyen rock gitár, funky-s rész, vagy akár fúvósok. A technikai részt pedig ő oldja meg, hozzátéve a saját ötleteit. Én csak régi rocker módra tudok zenélni. Leülök a dob mögé, vagy felveszem a gitárt, és csinálom. De a gombnyomkodás nem az én műfajom.

Milyen a zenei előképzettséged?
Zenei általános iskola, hat év akusztikus gitár, basszusgitár és öt év dobolás. Akkoriban nagyon utáltam az iskolát, de most jól jönnek az ott tanultak, például a kottaírás.

Szoktál a zenekar többi tagjával közösen játszani?
Hogyne! PlayStation-ön bajnokságot is csináltunk a haveri körben. A zenekarból Steve, Dopeman és én voltunk benne. Mostanában például a manager-játékokal foglalatoskodunk. A *Player Managerrel*, amikor nem csak a pályán irányítod a játékosokat, hogy hova rúgják a labdát, hanem a klub anyagi ügyeit is intézni kell, játékosokat adni-venni, csapatot összeállítani, kiírni nekik a tréninget. A kedvencem egyébként az Argentin bajnokság. Én a dél-amerikai focit szeretem, nekik szurkolok minden VB-n, és az országok is szimpatikusak a számomra.

A SÖTÉT OLDAL

"EZ IGAZÁBÓL A NORMÁLIS, A VALÓ ÉNEM. FEDI EGYMÁST A KETTŐ. NEM KELL MEGJÁTSZANOM MAGAM. NEM KELL SZÍNÉSZKEDNEM, AMIT EGYÉBKÉNT NEM IS TUDNÉK."

Jártál már ott?
Nem, de most novemberben utazom Argentínába, Urugway-ba és esetleg Peruba.

Ha videoklipet készítenél egy játék felhasználásával, melyik lenne az?
Az *Outlaws*. Bár ezt már tulajdonképpen meg is csináltuk a "Jó a rossz és a kartel" - hez, abba bele kellett volna tenni az *Outlaws* képeit, mert nagyon jók.

Te milyen játékot készítenél, ha rajtad állna?
Ezen már nagyon sokat gondolkodtam. Amíg nem volt *Outlaws*, addig egy jó vadnyugatost szerettem volna. De ez most elég jó, és ennél jobbat valószínűleg úgyse tudnék. Most minden van a piacon, ami nekem kell. De az biztos, hogy olyant, ahol a negatív karakterekkel is lehet lenni. Lehetőséget adnék a gyerekeknek a választásra.

Mivel töltöd még a szabadidődet?
Jégkorongozással. Ilyenkor nyáron a Pólus Centerben szoktunk játszani, ősszel pedig kezdődnek az edzések az amatőr csapattal, amelynek tagja vagyok. A másik kedvtelésem pedig a foci. A haverokkal minden szerdán összejövünk egy jó kis meccsre.

A *Star Wars* filmeket is kedveled, ha jól informáltak?
Nem vagyok kimondottan *Star Wars* rajongó, de Darth Maul nagyon megtetszett. Elkezdtem nézni a filmet, jöttek a jedi-lovagok, meg a kis Anakin Skywalker, és addig nem találtam valami erősnek. Aztán megjelent az Isten, ez a Darth Sidious és a Darth Moul. Na én ekkor felállva tapsoltam. Ez az, ő az! Rajongójává váltam rögtön. Szerettem volna a magyar hangja lenni az *Episode One*-ban, de sajnos lekéstem róla. Nem szóltam időben, addigra már megcsinálták. De bármilyen igazi rosszfej, negatív figurát szívesen vállalnék.

Az előző *Star Wars* sorozatból is volt kedvenced?
Darth Vader és Boba Fett. A negatív figurák. A Han Solokat, meg a Luke Skywalkereket már gyerekkoromban is utáltam.

Talán a gonosz karakteresebb?
Sokkal jobb fejek mindenben!

Tudnád okát adni, hogy miért vonzódsz a negatív szereplőkhöz?
Nem tudom. Mert rossz vagyok. A jó unalmas, rosszalkodni sokkal izgibb. Az ördög is egy angyal, csak a góré elüldözte, mert mindent tudni akart. A tudás az ott van lenn. Nem fönt; az a bárgyú rábólintás helye.

Van-e feszültség a valódi illetve a számaidból megismerhető művész-éned között?
Nincs. Ez igazából a normális, a való énem. Fedi egymást a kettő. Nem kell megjátszanom magam. Nem kell színészkednem, amit egyébként nem is tudnék. Azt nem állítom, hogy nem fogok soha megváltozni, de most nem cserélném el ezt a stílust semmiképp.

Nos Ganxsta rajongók nincs miért aggódnotok! A kartelvonat halad a maga útján és egyelőre nem akar megállni.

Klausz Anikó 

RÚNA

FANTASY & SF SZEREPJÁTÉK MAGAZIN

Megjelenik kéthavonta, 96 oldalon!

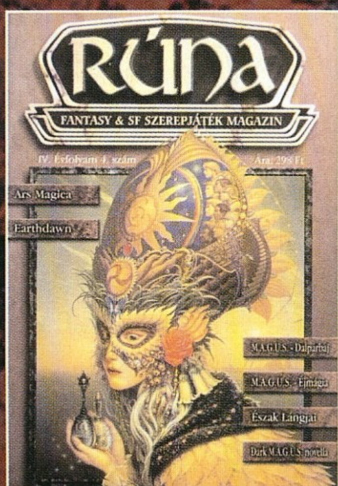
RÚNA MAGAZIN

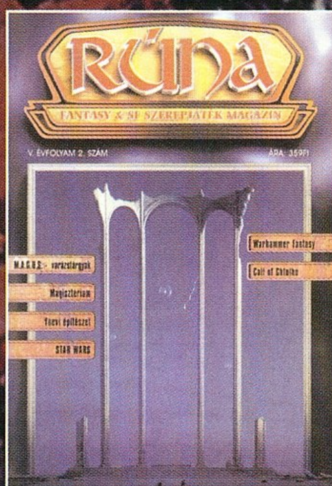
Keresd a szakboltokban és az újságárusoknál!

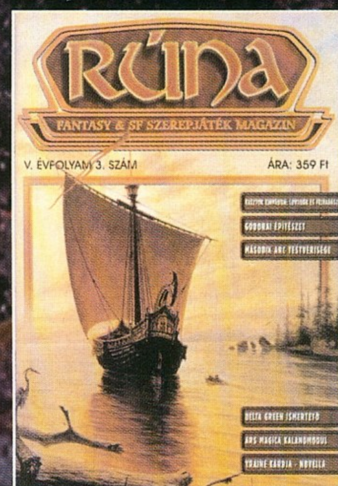
M.A.G.U.S. kártyajáték • M.A.G.U.S. cikkek • Novellák • Kiadói tervek
Legend of the Five Rings • AD&D • STAR WARS • White Wolf játékok
Shadowrun • Call of Cthulhu • Ars Magica

Beholder melléklet • CODEX • TROLL oldalak

HÍREK • RENDEZVÉNYEK • VILÁGLEÍRÁSOK • RPG ISMERTETŐK







SZEREPJÁTÉK • FANTASY • SCIENCE FICTION

E G Y E T L E N L A P B A N

MI IS AZ A CRYO

ALAPÍTÁS: Franciaország, `92 január és Egyesült Királyság, `98 február.
KÖZPONT: A Cryo csoport központi irodája Párizsban van, de a világ többi részén is megtalálhatóak, így Spanyolországban, Olaszországban és Skandináviában is.
ALKALMAZOTTAK SZÁMA: Az Egyesült Királyágban jelenleg három elfoglalt csapat foglalkozik az eladással, a marketinggel és a PR-al. Ők éppen toborzó tevékenységet folytatnak munkájuk megkönnyítése érdekében. Párizsban könnyű az élet, hiszen ott 250 ember végzi ugyanezt a munkát, vagyis alkot, bemutat, piacot szervez és játékokat értékesít világszerte.
KULCSFIGURÁK: Jean Martial Lefranc (elnök, Franciaországban dolgozik). Az Egyesült Királyság-beli csapat: Stuart Furnival (vezérigazgató) Mark Allen (PR manager) Alan Wild (marketing manager) és a többiek, akik hamarosan tagjai lesznek a teamnek.

MÚLT: A céget 1992-ben Jean Martial Lefranc, Philippe Ulrich és Remi Herbulot alapította. A Cryo olyan PC-s játékokkal tört be a piacra, mint a *Dune*, a *Lost Eden* vagy a *Mega Race* sorozat és gyorsan nagy hírnevet szerzett magának kiemelkedő grafikáival. 1996 végén a hagyományos kalandjátékokat kicsit átalakítva elkezdték népszerűsíteni a "kulturális játék" fogalmát. Először jött a *Versailles: A Game Of Intrigue At The Court Of Louis XIV*, aztán egy érdekes kis játék,az *Atlantis*. Azért, hogy Franciaországban a top 5-be kerüljenek, a Cryo akció/kaland játékokat kezdett fejleszteni Play Station-re is. 1998 decemberében sikerrel debütáltak a francia tőzsdén, ahol a befektetők között volt Louis Vuitton, Moet et Chandon és Hennesey is. Azon a napon a csapból is pezsgő folyt. A Cryo csoport jelenleg dinamikusan fejlődő cég, amely Európa minden országából toborozza munkatársait, hogy szakértőkkel lássa el új és régebbi irodáit.



A JÖVŐ: Számíts rá, hogy gall barátaink nem állnak meg, amíg át nem veszik az irányítást a média felett és amíg el nem árasztják a világot a point-and-click kaland és akciójátékaikkal. A Cryonál megállapították hogy egyre több család fér hozzá multimédiás berendezésekhez, és célul tűzték ki, hogy 2000-re a Cryo legyen Európa első számú kiadója a szórakoztató programok területén - bár Nostradamus erről nem szólt a jóslataiban. A Cryo szándéka, hogy a híres francia kreativitást hasznosítsa a videojátékok terén is. Ha tartani tudják azt a minőséget, amit mondjuk a provance-i szarvasgomba, vagy a bordeaux-i vörösbor jelent, akkor valószínűleg remek munkát fognak végezni.





PLAYSTATION JÁTÉK-PORTFOLIO



ATLANTIS
Rhea királynőt elrabolták, a fiatal Seth-nek kell megtalálnia.



VIRUS: IT IS AWARE
Ez egy akcióval teli 3D-s játék, amelynek alapjául egy új sci-fi film szolgált.



VERSAILLES
XIV. Lajos fényűző palotájában sötét ügyek után kell nyomoznod.

MEGJELENÉS ELŐTT



ASTERIX & OBELIX VERSUS CAESAR
A rettenthetetlen gall páros szembeszáll a Római Birodalommal. Már megint.



GUARDIAN OF DARKNESS
Egy őrült szerzetes keresi szellemekkel teli látomásainak okát.



UBIK
A játék a *Blade Runner* szerzője, Philip K Dick regényén alapul.

MISSION: IMPOSSIBLE

MISSION:IMPO

Peter Graves nem lett volna boldog. Ha a Mission Impossible csapat eredeti főnöke visszatérne aktív szolgálatba, hogy letesztelje az N64-es *Mission: Impossible*-t, nagyon valószínű, hogy ő is inkább megsemmisülne a szalaggal együtt. Azonban, ahogy Pete Wilson látja, az X-ample Architectures programozói olyan jól gatyába rázták a PS verziót, hogy tán még Mr. Phelps sem ismerné fel...

ELSŐ JELENET: EGY ROSSZ TELEFONFÜLKE A FRANKFURTI REPTÉREN



A te feladatod, Jim, amennyiben vállalod, az, hogy csinálj egy játékot, amiben lopakodnak, megtévesztenek, és kémkednek. Nem okozhat problémát. Ja, és még valami: lehetőleg ne hívják *MetalGear Solid*-nak, vagy *Syphon Filter*-nek, ssssss...

Ezzel a dilemmával került szembe az X-ample Architectures fejesztőcsoport (XAP), amikor az N64-es *Mission: Impossible* PS-es változatát kellett elkészíteniük. A film már lefutott, Mr. Cruise nem engedte, hogy az arcát felhasználják a játékokhoz, és az N64-es ver-ziót kedvezőtlen kritikák érték a *Golden Eye*-jal összehasonlítva. Mégis hogyan hajtsák végre a küldetést, hogy hajuk szála sem görbül?

MÁSODIK JELENET: KÓDOLÓLABORATÓRIUM, VALAHOL NÉMETORSZÁGBAN

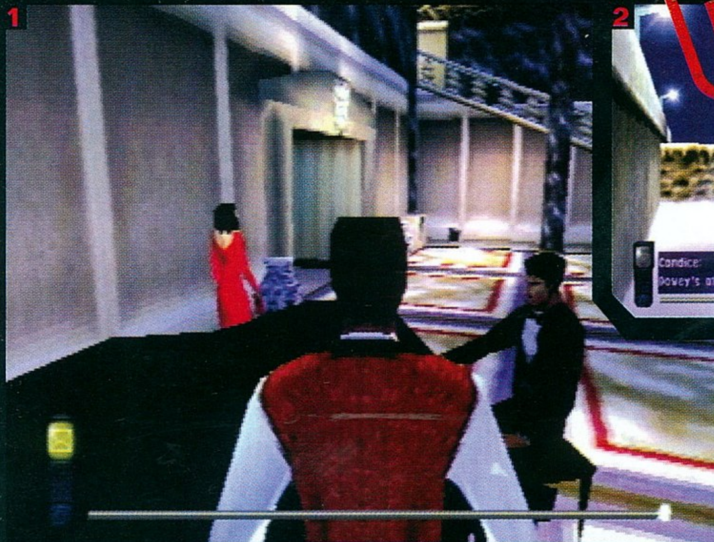
Az XAP először arra gondolt, hogy veszi az eredeti adatokat – amelyek a szereplőket és a szinteket tartalmazzák -, és ráeresztik azt az

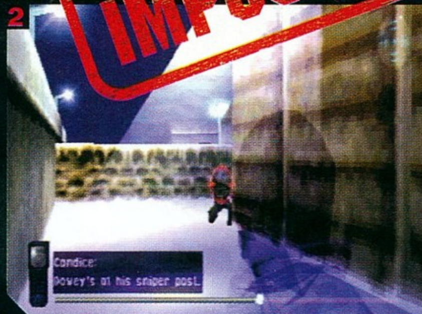
OSSIBLE






MISSION: IMPOSSIBLE







(1) A vörösruhás hölgy rád vadászik (2) Mindig a fejre célozz. Az biztosan hatásos. (3) Téveszd meg ellenségeidet a Facemaker maszkkal.

engine-t (programvázt), amit a *Viper*-hez készítettek. Ez nehezebbnek bizonyult a vártnál; a csapat elmeséltte, hogyan próbálkoztak különféle megközelítési módokkal, amelyek egyike sem bizonyult épkézlábnak – következett tehát a B terv.

Lépést váltva, az XAP új támadási taktikához folyamodott. Áthozták az eredetit PC-re, és ott próbálták továbbszerkeszteni. Ez a gyakorlatban annyit jelentett, hogy a szinteket majdnem teljesen újra kellett modellezni – olyan plusz erőfeszítés, amely miatt az egész project majdnem zátonyra futott. A végén azonban ez a megoldás feljavította az eredetit – lehetőséget adott a grafikusoknak, hogy újra megrajzoljanak egy csomó textúrát, valamint a *Viper*-ben kipróbált átlátszóság- és világításeffektek is belefértek a játékba. Hogy mi az eredmény? Egy játék, amelynek grafikája felülmúlja N64-es testvérét, és a renderelt FMV jelenetekkel, a jobb hanggal élethűen hozza a film hangulatát.

Ennyit a külcsínről, hiszen egy olyan játékban, ami jobban bünteti az öncélú agressziót, mint a *Metal Gear*, már az is nagy feladat, hogy rájöjjünk: mi is a titkosügynök dolga?

HARMADIK JELENET: EGY BALTI-TENGERI TENGERALATT- JÁRÓ-TÁMASZPONT

"...ha elfognak vagy megölnek, az ügynökség letagadja, hogy neki dolgoztál". Ezzel a szívmelengető gondolattal kezdődik Ethan Hunt első Mission Impossible Force-os feladata. Bár a poligon-Ethan Hunt-on nem Tom Cruise arca feszül, azért hozzáállása nagy hatással van a játék filozófiájára. Ajánlatos elzárkózni az "előbb lőj, aztán kérdezz" módszertől. Ehelyett a hangsúly inkább az észlelést elkerülő lopakodáson, a szabotázsakciókon, az információgyűjtésen, és a potenciális veszélyhelyzetekből való meglógáson van.

A Küldetés egy hóval borított tengeralattjáró-támaszponton kezdődik, ahol a feladat felrobbantani a szivattyúházat, és a kommunikációs épületnél találkozni Clutter és Dowey ügynökökkel. Ebben akadályozó tényezők pl. a járőröző biztonságiak, az eszement teherautósofőrök, valamint nem elhanyagolható apróságként a robbanószer teljes hiánya... Így tehát az első feladat bejárni a bázist egy detonátorért és robbanóanyagért, azután jöhet az aknák és egy vételzavaró-egység, egy altatógáz-fegyver, és a lőszer begyűjtése. Míg az egyik őrt le kell szedni (egy tarkólövés pont megteszi), máshol a kézügyesség arra kell majd, hogy használhatatlanná tedd a keresőlámpákat, ahogy a konténerek között osonva behatolsz a támaszpontra. A gáz-spray különlegesen hasznos szerszám, hiszen segítségével egy szobányi őrt lehet padlóra küldeni. Mivel a *Syphon Filter*-hez hasonlóan a *Mission: Impossible* is érzékeny a nyílt harcra, hihetetlenül nehéznek tűnik – türelmesnek kell lenned, ha sikeres szuperkém akarsz lenni.

> "...HA ELFOGNAK, VAGY MEGÖLNEK, AZ ÜGYNÖKSÉG LETAGADJA, HOGY NEKI DOLGOZTÁL". EZZEL A SZÍVMELENGETŐ GONDOLATTAL KEZDŐDIK ETHAN HUNT ELSŐ FELADATA A MISSION: IMPOSSIBLE-BEN.





(1) Akció a vonaton. Robbantás. (2) Vadászat a vasúti kocsiban

VIDEODROME

A PS-re való teljes átalakítás egyik eredménye a renderelt FVM. A cartridge-ről CD-re való váltás a XAP-nek nagyobb szabadságot adott, bár a programozók inkább a játékon belüli modelleket használták a külön elkészítettek helyett. Ez talán rossz? A *PSM* szerint nem, hiszen így a szereplők az FMV pálya-introktól a beszélgetős jelenetekig végig egyformán néznek ki.









Felejtsd el a *Syphon Filter* gyenge jeleneteit, ezek a külön PS-re készítettek kiválóak, és mozi-szintű minőséget biztosítanak.





A *Viper*-ből kölcsönvett világítás-effekteknek köszönhető ez a sok lélegzetelállító csillogás.

NEGYEDIK SZÍNHELY: ELIGAZÍTÁS, XAP FŐHADISZÁLLÁS, NÉMETORSZÁG

Bár a XAP elismeri, hogy az N64-es játék néhány részletét ki kellett hagyni memóriaproblémák miatt (a cartridge-eknek van néhány előnye a CD-kkel szemben), a PS-es *Mission: Impossible* jobb és szebb, mint az eredeti. Elég csak megfigyelni a hóesést, vagy az üveg- és fémtárgyak tükröződését (amivel az N64 nem tud megbirkózni). Michael Bütner vezető-programozó:

"A *Viper* engine-jének nagy részét ötvöztük azzal, amit a Nintendo használt. A fő feladatom a kettő összeolvasztása volt". A szubrutinok és pixelek házassága megújult külsőt eredményezett, olyan FMV helyszínekkel, amelyek játékon belüli modelleket használnak, mint a *Resident Evil*-ben. Az, hogy a játékos látja, ahogy a szereplők megállnak beszélgetni, aztán mennek tovább, folyamatosságot ad a történetnek.

A szereplők lebontása - pl. Hunt és Clutter - és újramodellezése eredményeként az XAP csapata jelentősen meggyorsította a játékot – biztosítva ezzel, hogy a helyszínek közötti mozgás gyors és fájdalommentes legyen (bár a poligonok száma néha megháromszorozódott az eredetihez képest).

A CD minőségű hang aligha okoz majd tömeghisztériát, de olyan effekteket és zenét biztosít, amelyek nagyszerűen kiegészítik az akciót. A változtatások önmagukban talán nem olyan jelentősek, de amikor együtt jelentkeznek a 20 küldetés valamelyikében – na ott kezdődik az igazi játék...

MENNYIRE LEHETETLEN?

A *PSM* most megvizsgálja Ethan Hunt szupertitkos eszközeit. Lehet, hogy léteznek? Talán...

COMMUNICATOR

Nem csinál a Nokia is ilyesmit? OK, ez egy mobiltelefon, beépített adászavaróval, és grafikus képernyővel. Biztos, hogy nem jutsz messzire nélküle... Az a sok Balti-tengeri hívás? Meg kéne nézni az e havi számlát...

Valószerűség: 100%

SLEEPING GAS INJECTOR

(altatógáz-spray)

Ha valaki aludni akar, majd egy IMF ügynök elgázosítja a laktanyában. Az AltatóGázSprayTM ugyan jó ötlet, de nem volna egyszerűbb egy sima gázgránát több katona harcképtelenné tevéséhez?

Valószerűség: 81%

NIGHT VISION GLASSES

(éjellátó-szemüveg)

Maga a szerkezet létezik, ami kétséges, az Ethan cuccának a súlya – a legtöbb ilyen szemüveg elég nehéz... Nehezebb, mint a Ray-Ban.

Valószerűség: 89%

FACEMAKER

(arcváltó-maszk)

Eleged van a disznószemekből, vagy túl nagy az orrod? Még mindig ellophatod más jó külsejét a Facemaker-rel, amely maszkot készít áldozatod arcvonásai alapján. Ez valóban csak kitaláció, és még kevésbé hihető, mint Arnie kövér nő-álcája az *Emlékmásban*.

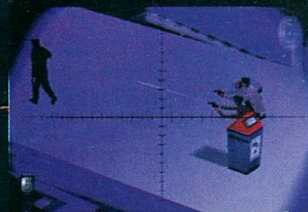
Valószerűség: 10%

ORVLÖVÉSZEKNEK

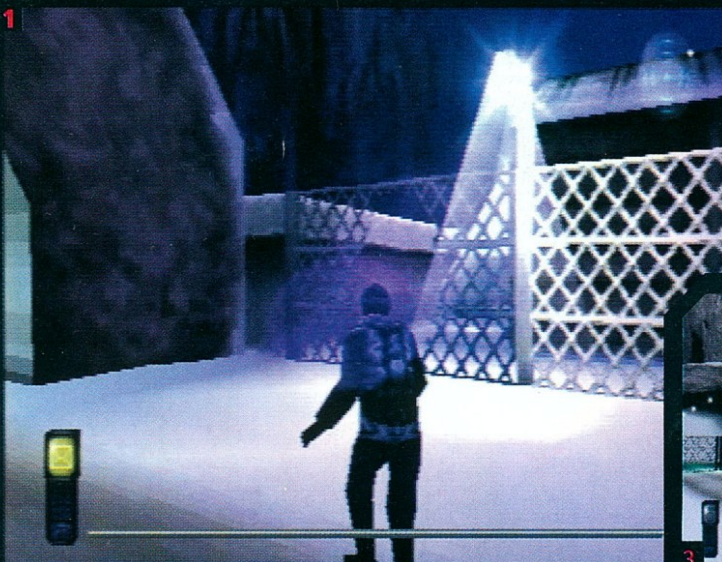


A *Syphon Filter*-es távcsöves puska rajongói biztos élvezni fogják a játék vonatos szintjét. A távcső ráközelítése akár egy találkozó megfigyelése végett, akár azért, hogy ellenséges ügynököket szedjünk le, mindig öröm. Míg a puskával teljes távnézetet megkapjuk, a pisztollyal is kevesebb a mellé találat, mint a többi hasonló játékban, mert Ethan karja és feje ilyenkor félig átlátszóvá válik, így pontosan látni, kire lövünk.

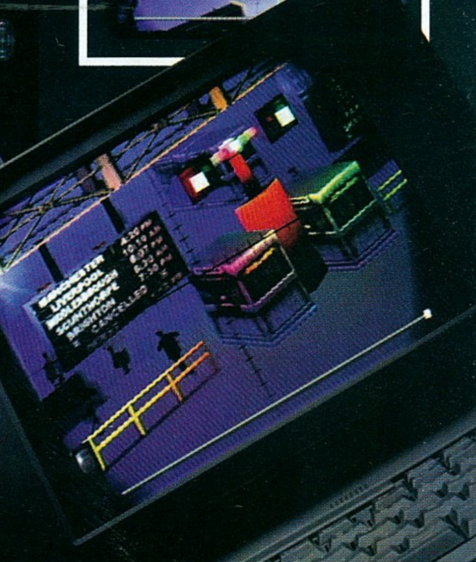












(1-2) Vizsgáld át a támaszpontot és gyűjtsd össze a kém-felszerelést. (3) Vigyázz, nehogy e járművek útjába kerülj!

ELEMZÉS

MISSION: IMPOSSIBLE

ÁL/ARC

A *Mission Impossible*-ben messze a legokosabb dolog a Facemaker, ami lehetővé teszi Ethan számára más személyazonosságának felvételét. Az örök legyilkolászása helyett belopakodni – vonzó gondolat, főleg, hogy a MI nem halmozza el lőszerrel a terepen dolgozó ügynököket. Szégyen, hogy nincs több lehetőség e mestermű bevetésére. Nem használhatná Ethan arra, hogy átverje a gonosz Mr. Phepls-t? Vagy milyen lenne személyazonosságot cserélni a vörös ruhás nővel? Ma este, Matthew, én leszek...



John Travolta a paparazziktól meglepve. Jó a hajad!



[1] Hogy ez a helikopter szökés közben felszeletel – hm, ez nem volt a tervben... [2] Ethan kivágja a biztosítékot miközben itt keresztülcsörtet.

IGAZSÁG SZERINT A PLAYSTATION-ÖN NINCS MÁS OLYAN JÁTÉK, MINT A MISSION: IMPOSSIBLE. A PROGRAM AZ AKCIÓ, RPG, ÉS LOGIKAI ELEMEK ELÉGGÉ SZOKATLAN KEVERÉKE.

ÖTÖDIK SZÍNHELY: A KÖVETSÉG ÉPÜLETÉN BELÜL

Ebédidő. Ethan-nek be kell szivárognia egy találkozóra, amit egy külföldi követségen tartanak. A siker érdekében el kell vegyülnie a vendégek között, majd egy figyelemelterelő művelet után be kell jutnia az alagsorba, ahol, a főnökei szerint, titkos felszereléseket tárolnak. A belépéshez fekete nyakkendő szükséges; és, Mr. Hunt, sajnos fegyverrel belépni tilos.

A követség és az alatta húzódó földalatti terület 3 összefüggő küldetés színhelye. Az elsőben a többi vacsoravendéggel csevegve kell információkat szerezni, miközben el kell kerülni a vörös ruhás *femme fatale*-lal (végzet asszonya) való találkozást is. Fegyvertelenül csak szerepjátszással győzhetsz: fel kell venned a kapcsolatot a kollegáiddal, Phelps-szel és Dieter-rel, s meg kell szerezned különböző eszközöket, pl. a Facemaker-t, amivel lenyomatot véve egy ember arcáról később élethű maszkként viselheted azt. Nemcsak becenevedben kell Dörzsöltnek lenned, ha az akciót sikerre akarod vinni...

Ahogy a *Metal Gear*-ben, a játék nagy része itt is arról szól, hogy kitaláld, hogyan tovább. Vedd fel a kapcsolatot a mixerként ott tartózkodó Dieter ügynökkel, vagy először a nagykövet szárnysegédjét kövesd? Megpróbáld bedumálni magadat a vacsorára, vagy megkockáztasd, hogy leütöd az őrt? Mivel sok küldetés időre megy, gyakran csak másodpercek vannak a döntésre.

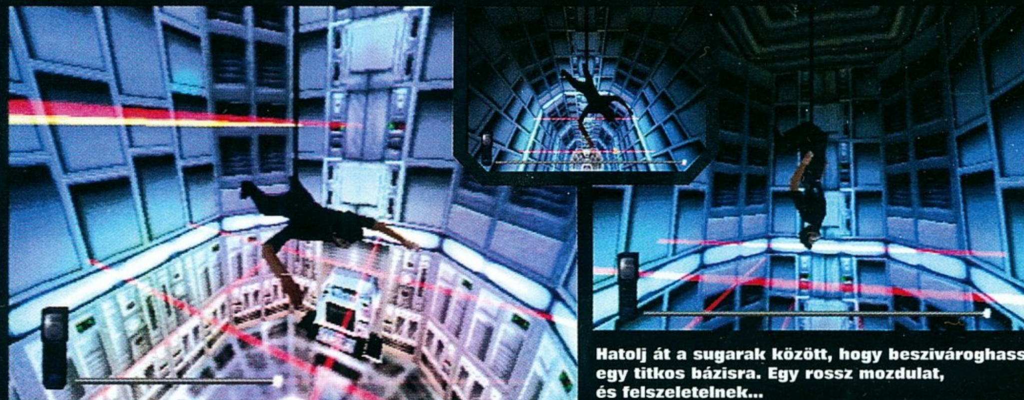
HATODIK JELENET: A PSM VALLATÓSZOBÁJA

"Hoppá! Hiszen ez a régi Mr. Phelps volt...". Úgy tűnik, hogy a *Mission: Impossible* saját arc-váltó gépe bevált. Az a játék, amelyik suta 3D engine-nel működött, amelyben nem voltak villanás-fényeffektek, hogy elkápráztassák a leendő ügynököket, most csiszolt, stílusos thriller lett.

Igazság szerint a PS-en nincs még egy olyan játék, mint a *Mission: Impossible*. A játék az akció, RPG, és logikai elemek elégge szokatlan keveréke, amitől jó néhány N64-tulajdonosnak leeshet az álla. A türelmetlen típusok hamar tanulnak majd a hibáikból. A *PSM* szigorú felügyelet mellett tartja majd meg a sorozást lopakodó-osztagához...

HADD LÓGJON

A filmtörténelem egyik abszurd, mégis nagyszabású jelenetében Mr. Cruise egy akna fölött lóg, amelyben kémszeletelő lézersugarak cikáznak. Újra megélhetjük ezt a különleges effektet a karosszékünkből, ahogy a poligon Ethan-t irányítjuk a sugarak között. Trükkös.



Hatolj át a sugarak között, hogy beszivároghass egy titkos bázisra. Egy rossz mozdulat, és felszeleteinek...

NOKIA 3210

A Nokia 3210 egy komoly és megbízható mobiltelefon. Akár két hétig is készenléti állapotban marad anélkül, hogy az akkumulátorát fel kellene tölteni. Ügyel a vonalaira, mert két sávon (900 és 1800 MHz-en) is üzemeltethető. Sőt ez az első olyan mobiltelefon, amelyikkel képes üzeneteket is küldhet akkor, ha a hálózat ezt lehetővé teszi.

A Nokia 3210 ügyel a külsejére is, arra, hogy mindig vidámságot tükrözzön. Ez egy olyan mobiltelefon, amelynek Xpress-on™ elő- és hátlapja is könnyedén cserélhető.

Az új Nokia 3210 vidám külseje komoly belsőt takar.



Vidám külső. Komoly belső.



NOKIA

CONNECTING PEOPLE

www.nokia.hu



[1-3] "Bárki közületek, aki nem akar lebenymetszést, most szóljon, vagy maradjon nyugton örökre." [4-7] Meneküljek, vagy maradjak és keressem meg Nova-t?

NÉVJEGY



Cos Lazouras

■ **Beosztás:** Producer.

■ **Munkakör leírása:** Jócskán részt veszek a játék készítésében, annak minden területén, beleértve a tervezést, a művészeti vezetést, valamint a költségvetést, az ütemezést és a gyártás menedzselését. És ott van még az összes többi dolog, amit csinálnom kell, mint például a kutatás, lokalizáció, jogi apróságok és egy seregnyi egyéb kellemes dolog.

■ **Korábbi játékai:** Terveztem, fejlesztettem vagy gyártottam majdnem minden istállónak, a Gameboy-tól és a 8 és 16 bit-es játékoktól kezdve a PlayStation-ig, a PC CD-ROM-ig, és a következő generációs gépekig.

■ **Amik hatottak a játékra:** A *Metal Gear Solid* és a *Tomb Raider*, többek között. De azért el kell mondani, hogy a *Planet Of The Apes* mind fogantatásában, mind kivitelezésében egy nagyon egyedi játék, így nagyon kevés dolog van, amihez közvetlenül hasonlítható.

■ **Kedvenc játéka:** Azt hiszem, ez az asztali *Centipede* lesz.

PLANET OF THE APES

Valahol a világegyetemben léteznie kell valami jobbnak, mint az ember!

Műfaj: 3D kalandjáték
Kiadó: Fox Interactive
Fejlesztő: Fox Interactive
Megjelenés: 2000 tavaszán

A grandiózus költségvetésű újrafilmesítés még lehet, hogy várat magára, de eme erősen ambiciózus projectnek köszönhetően az 1968-as sci-fi klasszikus így is újjá fog születni. Cos Lazouras beszél róla nekünk.

Írd le röviden a játékot!
A *Planet Of The Apes* egy hatalmas 3D kalandjáték, erősen tarkítva felfedező és rejtélymegoldó elemekkel. A történet hihetetlenül fontos, és szorosan összekapcsolódik a játékmenettel és a cselekmény fejlődésével - több mint 2000 sornyi szöveg található a játékban. A hős egyedül van a túlerővel szemben, folyton menekülnie kell, és egyetlen esélye a túlélésre, hogy kiderítse, igazából mi is történik abban a furcsa világban, ahova csöppent. Olyan közel próbálunk kerülni a filmek dinamikus légköréhez, amennyire csak lehet.

Alapul vettétek valamelyik filmet a játékhoz?
A játék felhasznál elemeket az első és a második filmből, csakúgy, mint az eredeti könyvből, amit Pierre Boulle írt. A játékot lényegében az eredeti film átdolgozásának lehet tekinteni. De amíg a történet fonala az elején nagyon hasonló, amint a főszereplőt (Ulysses-t) elkapják, sok különbség mutatkozik majd. A majmok sokkal fejlettebbek, és jóval több technikával rendelkeznek. Azért az eredeti film sok kulcsszereplőjét megtartottuk, mint például Dr Zaius-t, Zira-t, Urses tábornokot és Cornelius-t.

Mi a cselekmény?
A játék húzóereje a történet, és mivel ez egy hatalmas rejtély köré épül, egyelőre nem szeretnénk kipakolni a részletekkel.

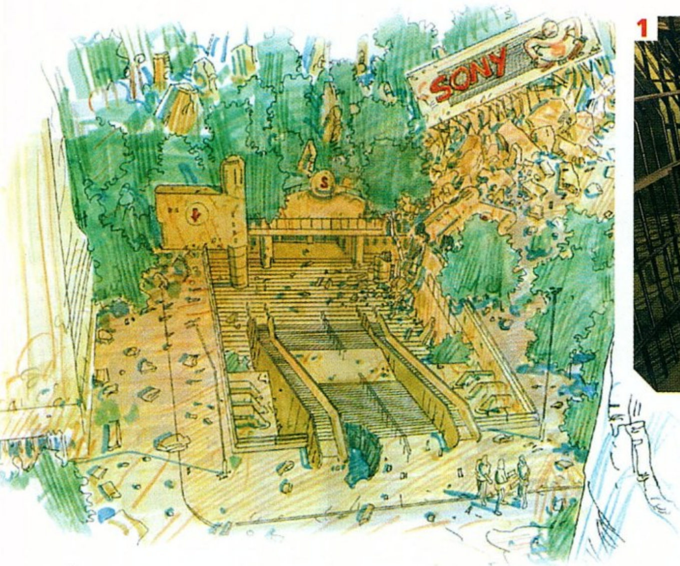
Elmondanád, milyen terjedelmű a játék?
15 óriási szint lesz, amelyek mindegyike körülbelül hét alszintet foglal majd magába.

Milyen vonások különböztetik meg ezt a játékot a műfaj többi képviselőjétől?
A kamerarendszerrel, a részletesen kidolgozott történettel, a környezet puszta méretével, az interaktív zenével és a terjedelmes párbeszédekkel igazán hangulatos játékélményt teremtettünk. Ennek egyik része az, hogy megpróbáltuk



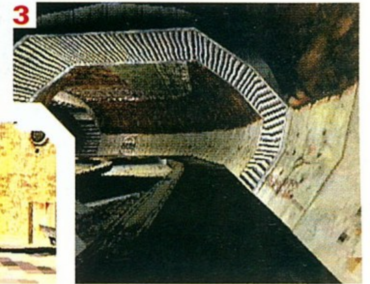
A Gorilla harcosok, hamarosan a boltokban.

FEJLESZTŐKET FAGGATUNK, SZAKÉRTŐKET KÉRDEZÜNK, OKOSTOJÁSOKAT VALLATUNK... PILLANTÁS A JÖVŐBE: MIT JÁTSZUNK HAT HÓNAP MÚLVA?













[1] Én nem vagyok számjegy! Ha belegondolsz, ez egyértelmű. [2-3] Majom pöcegödör - azt hiszem, a ketrec azért mégsem volt olyan rossz. [4-5] Nincs menekvés.

a játék világát a lehető legrealisztikusabbá tenni. Például, ha a játékos kinyír egy ellenséget, el kell rejtenie a holttestet, különben felfedezik és riadót fújnak. Ha pedig a játékos felvesz egy fegyvert, azt átveti a vállán; így látható lesz, ami befolyásolhatja a többi szereplő viselkedését. Van több olyan grafikai effekt is, amit még sosem láthattunk PlayStation-ön, valamint van egy különleges lopakodó rendszer, ami a játékos által keltett zaj mennyiségére épül.

Milyen ellenségekkel fogunk harcolni?

A legfőbb rosszakaróid majmok lesznek. Van a három kaszt a filmből – a gorillák, a csimpánzok és az orángutánok -, és még két vadonatúj. Ezek a babuinok (vándormajmok, akik a vadonban élnek) és a mandrillok (a hadseregnek dolgozó speciális bérgyilkosok). Plusz lesznek olyan területek, amelyeket elárasztottak a mutáns gyíkok, a veszett hiénák, az óriásdenevérek és más olyan lények, amelyekkel a játékos sajnálni fogja, hogy valaha is találkozott!

Hogyan fogunk harcolni az előbb említett ellenségekkel?

A fő hangsúly a játékban a lopakodáson és az elkerülésen van, de a főszereplőnek rendelkezésére áll egy listányi testközeli harci fogás és számos fegyver, a kövektől és furkósbottól kezdve a lőfegyverekig, sőt még hightech lézerek is.

Fix kamera-látószögből látjuk majd a játékot, mint a *Resident Evil 2*-ben, vagy követőből, mint a *Tomb Raider*-ben?

A kamera úgy van megcsinálva, hogy amennyire csak lehet, a filmtechnikát szimulálja; lehet pásztázni, zoomolni, követni, hirtelen bevágni vagy egyhelyben körbejárni vele, a szituációtól függően. Épp azt tervezzük, hogy beleteszünk egy második kamerarendszert, amelyik hasonló lesz az általános követő kamerához, amit a legtöbb külső nézőpontú játék használ.

Mi a legjobb a játékban?

Nehéz válaszolni erre a kérdésre, hiszen a játéknak még csak a 45%-a van kész. De a hangulata hihetetlen, és azt hiszem, ez lesz a játék legnagyobb erőssége.

Elárulnál valami titkot a játékkal kapcsolatban?

Összeesküvés készülődik a majmok között...







[1] Ingyen lebenymetszés minden ember részére. [2] Szerencsédre a gorilla őrjárat tagjai még mindig ott tartanak, hogy megszokják új cipőfűzőjüket.



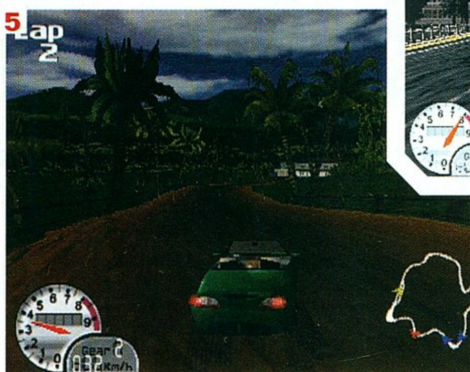












[1] Tűnj el a homályos, borongós kaliforniai naplementében. Rohanásra születtünk. [2] Ki az ördög tudna így kanyarodni egy Ferrari-val? [3] Válassz az útvonalak közül! [4] Le a lábat a gázpedálról, különben kirepülsz a szélvédőn! [5-6] Itt az idő a hazatérésre...

ROADSTERS TROPHY

Gyors autók, készpénz és szerencsejáték. Mi kell még?

Műfaj: Versenyszimulátor

Kiadó: Titus

Fejlesztő: Smart Dog

Megjelenés: November

NÉVJEGY

Dave Saunders

- **Beosztás:** vezető programozó
- **Munkakör leírása:** a program vázlatának és tervének kidolgozása
- **Korábbi játékai:** *Tennis Arena, All Star Tennis '99, 360.*
- **Kedvenc játéka:** természetesen a *Resident Evil.*

A Titus kiadótól hamarosan megjelenő új frappáns szimulátorral nemcsak versenyezhetsz és pénzdíjat nyerhetsz, hanem fogadást köthetsz a futamokra. A tervező, Dave Saunders elvitt minket egy próbaútra...

Bemutatnád nekünk röviden a játékot?

A *Roadsters Trophy* olyanok szórakoztatására készült, akik szeretik a metálfényű, tüzes, robbanékony motorokkal szerelt luxus sportautókat. A játék valahol az arcade és a szimulációk között helyezkedik el. A járművek kezelése és reagálása valósághű, aminek következtében az az érzésed, hogy a bestiálisan erős autót tényleg uralod. De vigyázz! A motorbőgetéssel és kerékkipörgetéssel csínján kell bánni, mert ezek a fenséges autócsodák könnyen megbokrosodnak.

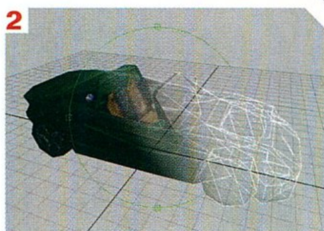
Hány autó vesz részt a versenyben?

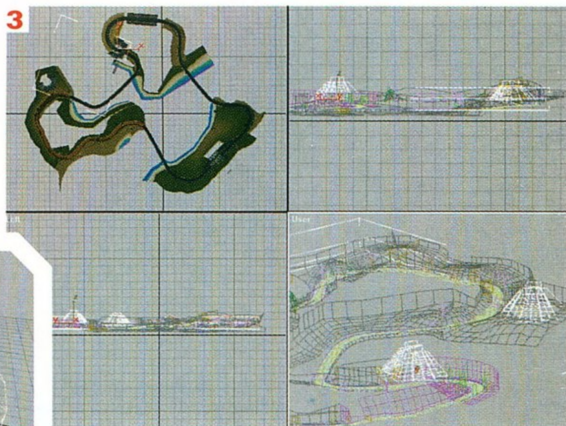
Harminc. Mindegyik kétüléses, hátsókerék meghajtású, felnyitható tetejű sportkocsi, különböző motorvariációkkal és teljesítményfokozó kiegészítőkkel.

A járművek valódi kocsik mintájára készültek?

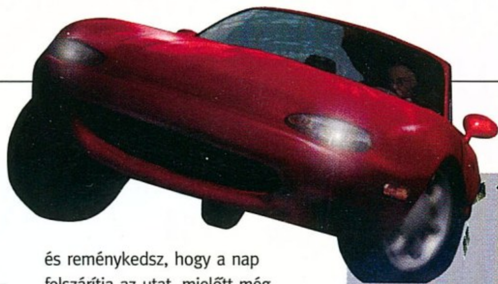
Természetesen. Megszereztük a világ vezető kétüléseseinek licenszét a felhasználók örömére és szórakoztatására.







[1-3] Egy videojáték, egy versenyautó-váz és az útvonalak összeillesztése. Nem túl egyszerű.



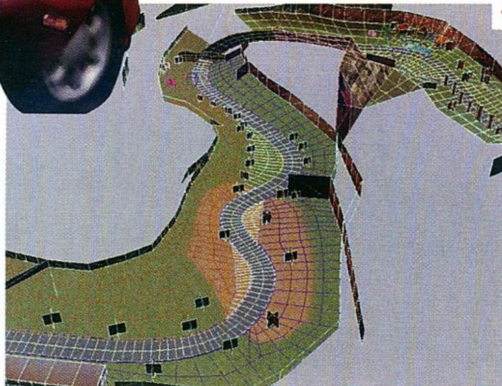
Hogyan értétek el, hogy ennyire élethű az autók kezelése?
Azok a fizikai hatások, amelyek az igazi autókat érik a versenyeken, modellértékűek voltak számunkra – így értük el, hogy a kocsik mozgása, stabilitása, vezethetősége megközelíti a valódi élethelyzeteket. A járművek súlyából adódó követelményeket is számításba vettük.

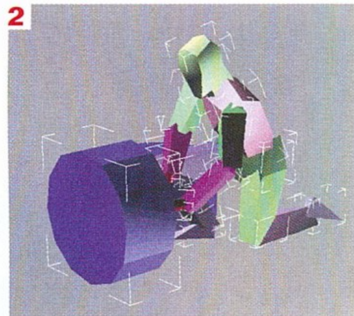
Mennyire érdekes az útvonalakat körülvevő táj?
Tíz útvonal van, amelyek mindegyike a Föld különböző területein található változatos útfelületekkel, mint például homok, aszfalt, hó és salak.

Milyen különlegességei vannak a játéknak?
A verseny alatt megváltozhat az időjárás, beborulhat az ég és eleredhet az eső. El kell döntened, hogy felszereld-e az esőgumikat vagy inkább bízol ügyességedben és reménykedsz, hogy a nap felszárítja az utat, mielőtt még elveszítenéd pozíciódat a versenyben.

Mi az erőssége a programnak?
Az aprólékos kidolgozottság a féknyomoktól az időjárási hatásokon át az élethű hangeffektusokig. Ezenkívül nagyszerű érzés ezeket a csodálatos autókat (amikhez egyébként a valóságban nemigen juthatunk hozzá) szédítő sebességgel vezetni.

Mi a helyzet a fogadással?
A játékos minden verseny előtt fogadhat a végeredményre vagy a saját helyezését illetően, vagy másik játékoséra. Az esélyeket a vezetők eddigi eredményei és az autók teljesítményei határozzák meg.





[1-2] Parányi pontok tömegéből kell összeállítani a textúrákat. Precíz grafikai munka.

Összehasonlítva más versenyjátékokkal, vajon a *Roadsters Trophy* kiállja-e a próbát?
Teljes mértékben felveszi velük a versenyt a játszhatóság terén. Ugyanakkor kiválóak a képi hatások, a járművek kezelhetősége kitűnő, az útvonalak kidolgozottsága pompás. Ha ehhez még hozzászámítjuk, hogy az autók valódi kocsik modelljei, és a fogadási lehetőség is fennáll, nos, akkor elmondhatjuk, hogy profi minőséggel van dolgunk.

Elárulnál-e nekünk további részleteket?
Most nem mondhatok többet, de annyi biztos, hogy lesz még néhány meglepetés.





[1-6] Az első felvételek megjelenésével szinte biztosnak látszik, hogy a *This is Football* komoly konkurenciát jelent majd a *FIFÁ*-nak és az *ISS*-nek. Főleg ilyen csodálatosan kifinomult játékosokkal. Ez bizony tényleg foci.

THIS IS FOOTBALL



Ez tényleg foci? Szinte a megtévesztésig.

NÉVJEGY



Dominic Cahalin

- **Munkakör:** játéktervező
- **Cég:** SCEE
- **A munkakör leírása:** Én vagyok felelős a tervezésért és a játékfejlesztésért, valamint azért, hogy minden ötlet működjön a játékokon belül, és azok megvalósítása is sikeres legyen.
- **Korábbi játékok:** A SCEE-nél dolgozom már a PlayStation megjelenése óta. Több projektben is részt vettem és részt veszek, amelyek közül egyesek még mindig szigorúan titkosak. Nagy szerepem volt olyan játékok létrehozásánál, mint a *Jumping Flash* és a *Porsche Challenge*.
- **Ami hatott a játékra:** Tiszta lappal akartunk kezdeni, először is átgondoltuk mitől igazán élvezetes egy fociját ék, majd megalkottuk magát a játékot az alapoktól felfelé. Igyekeztünk odafigyelni minden kis részletre, és olyan élvezetessé és élethűvé alakítani a játékot, amennyire csak lehetséges.
- **Legkedveltebb játéka:** Nagyon szerettem a *Turricant* a Commodore 64-en.

Műfaj: futball szimulátor

Kiadó: SCEE

Fejlesztő: In-house

A megjelenés dátuma: október

A hiper-realisztikus futballjáték piacra dobásával a Sony fejest ugrik a mélyvízbe, de meg tudja-e majd törni a FIFA/ISS egyeduralmát? Dominic Cahalin szerint mindenképpen. Mégpedig ezért...

Mi is a *This is Football*?

Egy olyan futballjáték, amely bármely elődjénél jobban megragadja a foci hangulatát és légkörét. Annyira élethűre készítettük, amennyire csak tudtuk, és a játék programváza is páratlanul sikerült. Futtatása közben olyan érzéseket szeretnénk kicsalni a focirajongókból, amelyeket meccs nézése közben is éreznek.

Mi különbözteti meg ezt a játékot a többi futballjátéktól?

Mindent összevetve, szerintünk ez a játék sokkal élethűbb az eddigieknél. Az egyéni beállítások igen sokrétűek, tényleg színesebbé teszik a mérkőzéseket.
A visszajátszási rendszer forradalmian új, a részletek aprólékos kidolgozása pedig egyenesen lélegzetelállító.
A bevezetőkben látható stadionok páratlanul valódinak hatnak.

Milyen csapatokkal találkozhatunk?

Az összes híres nemzetközi csapattal (ezek száma megközelíti a százat), valamint az európai első ligás egyesületekkel.

Vannak-e fontos bajnokságok?

Több mint 20 féle bajnokság van a legismertebbeket is beleértve. Van itt Világkupa, Bajnokok Ligája és Európa Bajnokság, továbbá minden más európai verseny és különleges bajnokság. Egyedi beállításokra is van lehetőség, ami azt jelenti, hogy létrehozhatunk bármilyen ligát vagy bajnokságot, és ezeket később már létező vagy általunk megalkotott csapatokkal népesíthetjük be. Ráadásul, a játékban egy különleges bajnoksági rendszer is létezik, amelyben minden kupa megnyerésénél jutalmat kapunk.

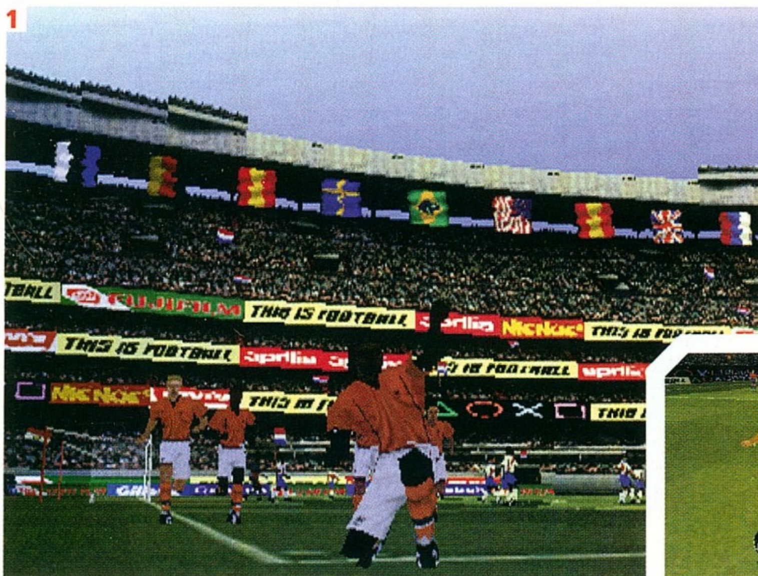
Milyen cseleket tudnak a játékosok?

A játéknak van egy egyedi vonása... ha vadul nyomkodjuk a gombokat, majd megnyomjuk és elengedjük a „hold" gombot, a játékos önállóan fogja vezetni a labdát, ahogy végigfut a pálya szélén. A labdavezetést úgy is lehet időzíteni, hogy közben kicselezzünk más játékosokat. Ezenkívül lehetőség van hosszú átadásra, ollózásra, kapáslövésre, elfejelésre, bicikli cselre, oxizásra, testcselekre, magasan ívelő lövésre, amelyet arra is használhatunk, hogy



[1-2] Ahhh, a mozgás-bevitel örömei. Figyeljétek meg a pingponglabda-szerű érzékelőket és a nagyfokú fizikai aktivitást! Ez még Béres Alexandra fitness videóinál is energikusabb.









[1] A Sony az élethűségre hegyezi ki a játékot — ez biztosan az Old Trafford (a Manchester United pályája). [2] Ott szökdécsel előttünk Shearer bolondos szerkóban. Micsoda férfi! [3] Ha a látvány valódiságában bárki kételkedne, csak lépjen rá a börgömbre és lyukassza ki a labdát!

a labda a közönség sorai felett repüljön el. Vagyis lehetőség van bőven.

Milyen a vezérlési rendszer?

A kidolgozás kifinomultságának több fokozata is van. Erre a rövid átadás gombja a legjobb példa.

Ha a gombot csak egyszer nyomjuk meg, akkor rövid átadást hajtunk végre, de ellenfeleink ezt könnyen átvehetik. Ha azonban kétszer nyomjuk meg a gombot, akkor kényszerítőzni fogunk. Amikor ezt már elég magabiztosan alkalmazzuk, fel fogjuk fedezni, hogy ha megérintjük a gombot, majd lenyomva tartjuk, akkor a játékos, akinek a labdát átadtuk, megtartja a labdát, miközben mi továbbra is az eredeti játékost irányítjuk, így a labdát akkor szerezhetjük vissza, amikor már helyzetbe kerültünk. Ugyanazt a gombot használva, ha az R1-et tartjuk lenyomva, akkor hosszú átadást fogunk végrehajtani. Így akár egyetlen gombbal végrehajthatunk három, négy vagy öt különféle rúgást vagy cselt. Ez azt jelenti, hogy az is azonnal elkezdheti játszani a játékot, aki életében először lát számítógépet, viszont még sokáig folytathatja a cselek tanulását, sőt, még saját játékstílusát is kialakíthatja. Nincs két egyforma játékos, ezért annyira lenyűgözőek a többszereplős játékok.

A stadionok valódi mintákon alapulnak?

Valóban törekedtünk arra, hogy a játék elején mutatós stadionokat hozzunk létre, mert ha a stadionok igen nagyok és mély benyomást keltenek, akkor minden, ami a pályán történik szintén realisztikusabb lesz. Célunk inkább egy hangulatában megfelelő, mintsem túlzottan arcade-os játék megalkotása volt.

Mennyire élethű ez az egész?

A foci élményének visszaadásában és a játék szellemének kifejezésében, azt hiszem, messze megelőzünk mindenkit. Ha a játszhatóságot vesszük szemügyre, szerintünk az egyedi átadási és vezérlési rendszerünk valódi focimeccshez teszi hasonlatossá a játékot. Tartalmi szempontból nézve a játékot elmondható, hogy minden focista hasonlít valódi megfelelőjére, és a figurák is sokkal részletesebben vannak kidolgozva, mint más játékokban. Egy egész seregnyi csapatot és bajnokságot vonultatunk fel. És aki olyan klubnak szurkol, amelyik nem található a játékban, az az egyedi beállítások révén eltölthet fél órát saját csapatának igen aprólékos létrehozásával.

A játék a nemzetközi vagy a hazai ligán alapul, esetleg mindkettőn?

Mindkettőn. Vannak nemzetközi bajnokságaink, egy nemzetközi liga, különféle európai belföldi ligák, valamint egy bajnokok ligája is.

Vannak-e mutatós visszajátszási módok?

A visszajátszás talán a játék legfantasztikusabb vonása. Amikor a játék elkészül, reméljük, a játékosoknak majd emlékeztetniük kell magukat arra, hogy a visszajátszást nem tévén nézik... Visszajátszás közben közelebb kerülhetünk a játékosokhoz, s közben láthatjuk a grafika megdöbbentő részletgazdaságát. Az animáció hihetetlenül simán fut. Az egyik programozónk, Paul, egy egyedi rendszert dolgozott ki a játékhoz. Ez azt eredményezi, hogy az animációk a visszajátszás sebességétől függetlenül mindig simán és egyenletesen futnak. Ezek a visszajátszások mutatják meg igazán, hogy mennyire élethű a játék programja.

Vannak-e ismert tévébemondók?

Választásunk először Clive Tilselyre esett, és nagyon örültünk annak, hogy sikerült őt megszereznünk. Angliában mindenütt hihetetlen megbecsülésnek örvend. A játék alatt minden úgy hangzik, mint egy valódi tévéközvetítésben. Sok rejtett megjegyzése is van, amelyek mind igen szellemesek.

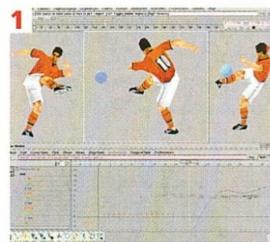
A bíróknak és a partjelzőknek mindig igazuk van?

A bírók hatékonyságának különféle fokozatai vannak... szigorú, ésszerű és vak.

Mondjon el nekünk egy titkot a *This is Football*ról, amit még senkinek sem mondott el!

Tony Rasseen eszméletlen jól néz ki a játék filmbetétében!









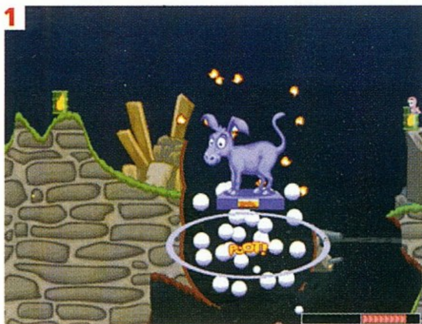


[1-2] A színfalak mögött: egy élvonalbeli focijáték elkészítésének összetettsége. [3] A *This is Football* csapata mosolyog a kamerának. Sajnos három tag most hiányzik a teljes csapatból. [4] Clive, ragaszkodj a forgatókönyvhöz; jól van, jó fiú.

[1] Az ifjú Füles a legváratlanabb helyeken tűnik fel.
[2] Kukacos móka Karácsony táján. Osonj át az ajándékcsomagon!
[3] Vigyázz a méregre, küldd a haditengerészetet!
[4] A klasszikus Marx fivérek ötlet, a *Szemgolyó Leves.*









WORMS: ARMAGEDDON

A gerinctelen, rózsaszín, ráncos lények hada visszatér

NÉVJEGY



Martyn Brown

■ **Munkakör:** A *Worms: Armageddon* fejlesztési igazgatója és vezető producere.
■ **Munkaköri leírás:** Feladatom a fejlesztés egészének áttekintése. Végső soron én döntök arról, hogy mit fejlesztünk, hogy milyen stratégiát alkalmazunk.
■ **Korábbi játékok:** Az összes eredeti *Worms* játék (összesen 9, bele-értve a legsikeresebb PlayStation verziót is), *X2*, *Worms2* és most a *Worms: Armageddon*. És van még egy szupertitkos projectem is itt, a Team 17-nél.
■ **Mi ihlette a játékot:** Az egész *Worms* kollekció és egy csomó őrült álom.
■ **Kedvenc játék:** Túl sok van ahhoz, hogy felsoroljam. Különböző játékokat kedvelek – ez kicsit olyan, mint a zenei ízlésem. De csodálom Sid Meiert, és nagyon élveztem a *Railroad Tycoon*-t és a *Civilization*-t is. Minden attól függ, milyen hangulatban vagyok, habár egy jó kis *Bust-A-Move*-ra sosem mondok nemet.

Típus: Fejtörő
Kiadó: Hasbro
Fejlesztő: Team 17
Megjelenés: November

Szinte biztosak vagyunk benne, hogy a sikeres folytatások hosszú sorának legújabb darabjaként a *Worms: Armageddon* sokkal izgalmasabb és jobb lesz, mint valaha. Martyn Brown a gerincesek szemszögéből ismerteti a programot.

Le tudnád írni a játékot 100 szóban?
A *Worms: Armageddon* egy olyan játék, amely akció, stratégia és egy jó adag szerencse keverékéből áll. Játszhatsz 20 percen vagy 20 órán keresztül, mindegyik játék más lesz. Végtelenül szórakoztató. Maximum négy csapat játszhatja, és függetlenül attól, hogy hogyan játszol, ha egyszer elkezded, rászoksz. Mindig visszatérsz még egy menetre. Az egyszemélyes játékban átgázolhatsz számtalan Death-Match szinten, szédítő magasságokba fejlesztvén csúszómászó képességeidet, vagy választhatsz az általunk tervezett 40 különleges feladatból.

Melyek a főbb különbségek az eredeti *Worms* és e között?
Olyan sok van, hogy igazából nem is tudom, hol kezdjem. Fontos figyelembe venni, hogy a *Worms: Armageddon* egy olyan játéknak a legújabb változata, amely már jócskán túlfejlődött eredeti formáján. Vizuálisan továbbra is rajzfilmszerű a megjelenés, a sokezer filmkockának köszönhetően, melyek életre keltik a *Worms*-ot. A fegyverek számát is megnöveltük – az eredeti PlayStation játékban csak 25 fegyver volt, most viszont már 60 eszköz és szerszám közül választhatunk. Nagyon keményen dolgoztunk a játék logikájának finomra csiszolásán – hogy milyen hangulata legyen, és hogyan működjön az egész. Megforgattunk minden követ. A kiképzés és a ragyogó egyszemélyes pályák hozzáadásával már egyjátékos módban is nagyszerű szórakozást nyújt, hiszen az eredetinél ez volt a legfőbb hiányosság. Természetesen mindenből egy kicsivel több van. Több terep, több





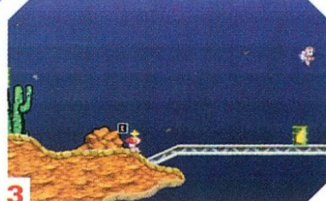


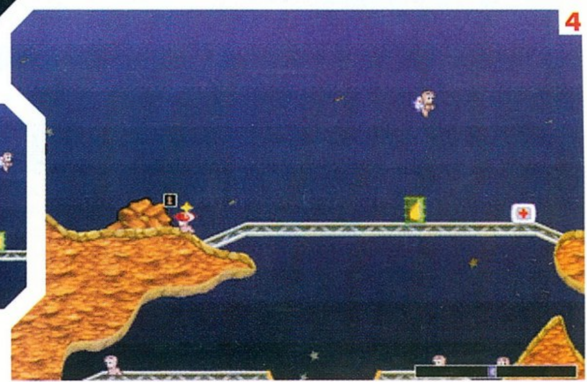
[1] A művész eltűnődött palettája felett, majd Klein-t követve kikevert egy vadi új színt. A neve: kukacinóber.
[2] Buggy-buggy-buggy-buggy, a kukacok végre jó úton haladnak.





[1-4] Begyűjtendő tárgyak, energia-bonuszok és egy halom fegyver a kegyetlen gerinctelenek markában. Töltsetek és tüzeljetek, nyomorult férgek! [5] Arthur Lowe egy újabb müzliben vendégszerepel.





hangeffekt, több szint, több zene, látványos videók és rengeteg különböző hangbeállítási lehetőség. Kész csatatér, de jó móka.

Kitől származik a harcos férgek ötlete?

Andy Davidson volt az a félnótás, aki az egészet kitalálta. Most szociális otthonban van.

Milyen új fegyverekre számíthatunk?

Az én személyes kedvenceim a *Worms: Armageddon*-ban az Old Women (Öreg Nők), a Super Sheep (Szuperbárány) és az Aqua Sheep (Vízibárány), a Holy Hand Grenade (Szent Kézigránát), a Concrete Donkey (Betonszamár) és a Skunk (Bűzös Borz). Mindenkinek megvan a maga kedvence. Az enyém a Holy Hand Grenade, mert olyan rohadtul erős.

Milyen új módszereket terveztetek a kis gerinctelenek helyváltoztatására?

A kötél játssza a legnagyobb szerepet, de belevettünk meg egy csomó csábos trükköt, mint például hátrafelé ugrásokat és hátra szaltót is. Ezek jóval megkönnyítik a mozgást. Ja, sugárhajtóművet és ejtőernyőt is használhatsz.

Tudnál részletekkel szolgálni a játék mélységét, a szintek számát meg ehhez hasonlókat illetően?

A játék olyan mélyre visz, amilyen mélyre menni akarsz. Több milliárd véletlenszerű pályát tud létrehozni, vagy játszhatsz a kb. 50 előre megtervezett szintek bármelyikén. A rejtett stratégiák, technikák és módszerek terén annyi minden van benne, hogy az emberek hetekig, hónapokig, vagy ahogyan az az eredeti játék esetében volt, évekig játszani fognak vele.

Mitől olyan addiktív ez a játék?

Fogalmam sincs. Ha tudnánk a receptet, mindenhol azt alkalmaznánk. Mivel soha nincsen két ugyanolyan játék, és olyan sokféleképpen történhetnek az események, igazából sohasem lehet előre megjósolni a játék kimenetelét, és így mindenkinek van esélye. Majdnem mindig a vicces fordulatok miatt térsz vissza még egy menetre.

Mit csiszoltatok a grafikán?

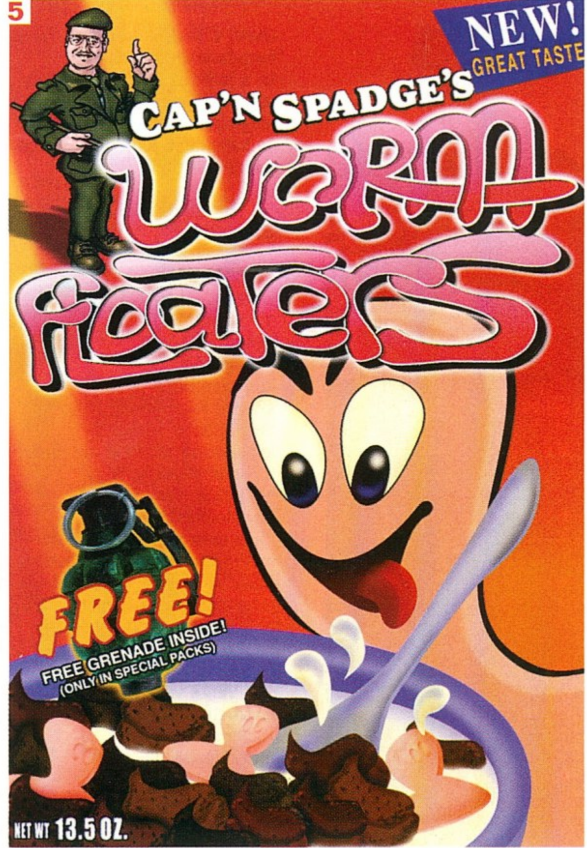
Egetverő a különbség az eredeti és a *Worms: Armageddon* között. Több ezer megrajzolt képkockát használtunk, és ez egy nagyon egyenletes, rajzfilmszerű hatást ad a játéknak. Teljesen más, mint az eredeti apró, szakadozott grafikája. A férgek nagyobbak és jellegzetesebbek. A háttér is sokkal változatosabb.

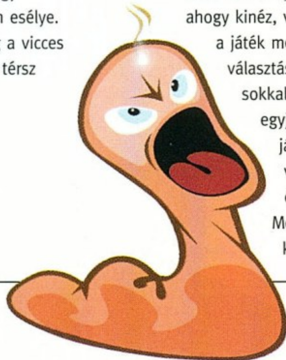
Egy-két bájos, vidám klip?

Van egy sor különleges *Worms* rajzfilm-betét, amely megszakítja az akciót. A főcímen is lesz néhány és szerintünk nagyon népszerűek lesznek.

Miért vennék meg a kispályások a *Worms: Armageddon*-t ha már megvan nekik a *Worms*?

A tartalom tekintetében az eredetit totál kiüti a nyeregből – attól, ahogy kinéz, valamint a hangok és a játék menetét illetően. Több választási lehetőséged van, sokkal murisabb az egyjátékos mód, négyen játszva pedig kész vérfürdő. Ez az új évezred *Worms*-e. Megbánod, ha kihagyod!











[1-4] Cifra futurista légjármű, forróvérű, fegyveres hölgyvezetővel. Talán emlékeztet az *Alien*-re? Lehet, de ez Hong Kong központja, és az időpont – ma. Figyelj oda a Triadokra! Elég keményeket.





FEAR FACTOR

Nagy zűr Kis Kínában? Fenét!

Műfaj: 3D kalandjáték

Kiadó: Eidos

Fejlesztő: Kronos

Megjelenés: Karácsonykor

Osonj a Triadok között az Eidos forradalmian új játékával! Ez a játék az FMV technológia legújabb magasságaiba röpít, megfelelő mennyiségű akcióval és kalanddal. John Zuur Platten mindent elmond...

Le tudnád írni a játékot 100 szóban?
Ez egy akció- és kalandjáték keverék, amely élő 3D szereplőket helyez az előregyártott környezetbe. A játék számos felderítendő helyszínt, megfejtendő rejtélyt és legyőzendő akadályt tartalmaz. Hőseink feladata, hogy elrabolják Hong Kong leghatalmasabb Triad-főnökének lányát. A játékos három zsoldost irányít: Hana-t, Glas-t és Deke-t. Mindegyiknek megvannak a saját motivációi, problémamegoldó képessége és fegyverei.

Van-e valamilyen új játszhatósági eleme a *Fear Factor*-nek, ami megkülönbözteti más játékoktól?
Véleményem szerint a *Fear Factor* legsajátosabb vonása az, hogy olyan világokba visz el, amilyeneket ebben a műfajban eddig még nem láthattunk. A környezet élénk és dinamikus, mivel folytonosan videók hömpölyögnek a szereplők mögött. Vannak meglepően új képeffektek és olyan játéklehetőségek, amelyek csak ezzel a technológiával hozhatók létre. Az első helyszínen például Glas szembekerül egy helikopterrel. Miközben Glas egy mozgó, irányítható szereplő, a jelenet összes többi eleme a háttér része. Ennek ellenére a játékos teljesen ura és részese az akciónak.

Mi a legjobb a játékban?
Két kedvencem van. Először is az, ahogyan a történet és a játszhatóság olyan tökéletesen összefonódik. Másodjára, a szereplők, akiket filmszerű stílusban alkottunk meg, és ez jellegzetessé és egyedülállóvá teszi őket. Tényleg jól néznek ki.

NÉVJEGY

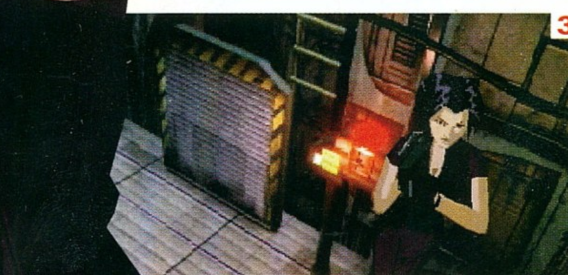


John Zuur Platten

- **Beosztás:** Producer, főtervező, igazgató és író.
- **Munkakör leírása:** Beleütöm az orromat más emberek dolgába.
- **Korábbi játékai:** *Johnny Mnemonic, Battlezone* és *Ultima IX* PC-n. *Cardinal Syn* PlayStation-ön.
- **Amik hatottak a játékra:** *Ghost in the Shell, Tomb Raider, Resident Evil, Hard-Boiled,* és bármi, amiben Jackie Chan játszott.
- **Kedvenc játéka:** *Resident Evil II, Starcraft* PC-n.







[1-3] Ez a nő aztán férfi a javából! Egy nagyon tehetséges, fiatal mesterlövész hölgy. Csak nyitott szemmel járj!









[1] Ki az az ember? Valószínűleg Hong-Kong Fuey... [2-3] Lenyűgöző akció és kalandjáték, tisztára, mint Steve McQueen A pokoli torony-ban. Hm, hát, nem is tudom...



Mi az, amitől az emberek visszajönnek még egy menetre?
A *Fear Factor*-ben egy sor kihívással nézel szembe. Habár a játék nem pontozásra megy, azok a döntések, amelyeket a játék menete során hozol, hatással vannak a játék végső kimenetelére. Valójában három befejezés van, így a játékosok remélhetőleg még akkor is újra akarják majd kezdeni, ha már egyszer végigcsinálták.

Milyen tekintetben fogja a *Fear Factor* a játék fogalmának a határait kibővíteni?
Úgy gondolom, hogy a legnagyobb újításunk a *Fear Factor* programváza, amit mi Cinemation-nek (Filmszerűsítés) hívunk. A programváz a valós idejű és előregyártott grafikákat oly módon vegyíti, amilyet korábban soha nem láttunk. A technika hatalmas szabadságot biztosít számunkra; különböző kreatív módszereket eszelünk ki annak érdekében, hogy te folyvást azt találgasd, mi következik majd.

Hogyan kezelitek a kamera-látószögeket a játékban?
Az egész látvány SGI rendszereken alkalmazott Alias program használatával készült. Kezdetben a világok 3D-s modelljei készülnek el. Beállítom a kameralátószögeket, így hozom létre a félkész háttereket. Amikor ez rendben van, az eszközeink segítségével a kamera adatait az Alias-ból átviszem a szereplők által használt háromdimenziós térbe, és összekeverjük a két látványelemet.

Milyen grafikai újdonságokra számíthatunk ezen felül?
Habár a legfőbb gondunk az volt, hogy a *Fear Factor*-t lenyűgöző játékélménnyé tegyük, ezzel egy időben a lehető legfantasztikusabb látványvilágot is létre akartunk hozni. Mivel a játékban lévő összes kép filmszerű, minden háttér tele van részlettel. Minél jobban nézed, annál többet látsz. Részed lesz minden mozi-hatásban; felrobbanó helikopterektől az égő falvakig, plusz még pár igazán rémítő képsor, amelyek nagyban merítenek a kínai mitológia különböző történeteiből.

A Fear Factor-nek melyik részére vagy különösen büszke?
Arra, ahogyan a játék folyama és a történet összefonódik. Nagyon keményen dolgoztunk azon, hogy a *Fear Factor*-ben a játékmenet logikusan következzék a történetből. Minden rejtély és szituáció a mi világunkból való. A *Fear Factor*-ben nem drágakövekre vadászol.

Miért választanák a vásárlók a *Fear Factor*-t a mezőny többi tagjával szemben?
Egyáltalán nem célunk, hogy más játékokkal versenyezzünk. A *Fear Factor*-t önmagáért kell szeretni, azért, amit alkottunk. Én személy szerint tisztelek bármely játékot, amely a polcokra kerül, mert tudom milyen élvezet és gyötrelem lehet eljuttatni oda.

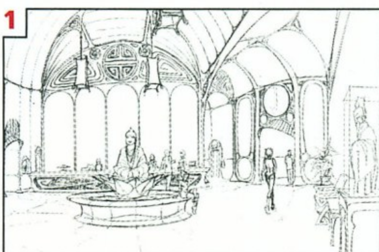
Tudnál részletekkel szolgálni a játék mélységét, a szintek számát meg ehhez hasonlókat illetően?
Több mint ötszáz háttér jelenik meg a játékban, hat, jól elkülönülő világban, több mint száz helyszínnel. Több mint 25 élő szereplő van, és több mint 15 fegyvert lehet használni.

Merészeltél-e saját kutatásokat végezni a Triadokkal kapcsolatban?
Cégünk tulajdonosa, Stan Lui, Hong Kong-ból jött. A kutatásaim nagy része abból állt, hogy elmentem vele ebédelni...

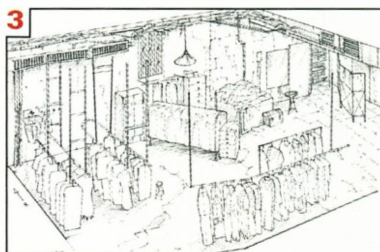
Filmes személyiségek befolyása?
John Woo, James Cameron, John Woo, Oshii Mamoru, John Woo, Ridley Scott, John Woo, Wes Craven... és John Woo.

Mondj nekünk valami szigorúan titkosat a *Fear Factor*-ről, amit senki sem tud!
A játék vége előtt az irányítható szereplők egyike az egyik legfőbb ellenséggé válik, akit el kell pusztítani! Valójában attól függően, hogy hogyan játszol, lehet, hogy ez nemcsak eggyel történik meg...

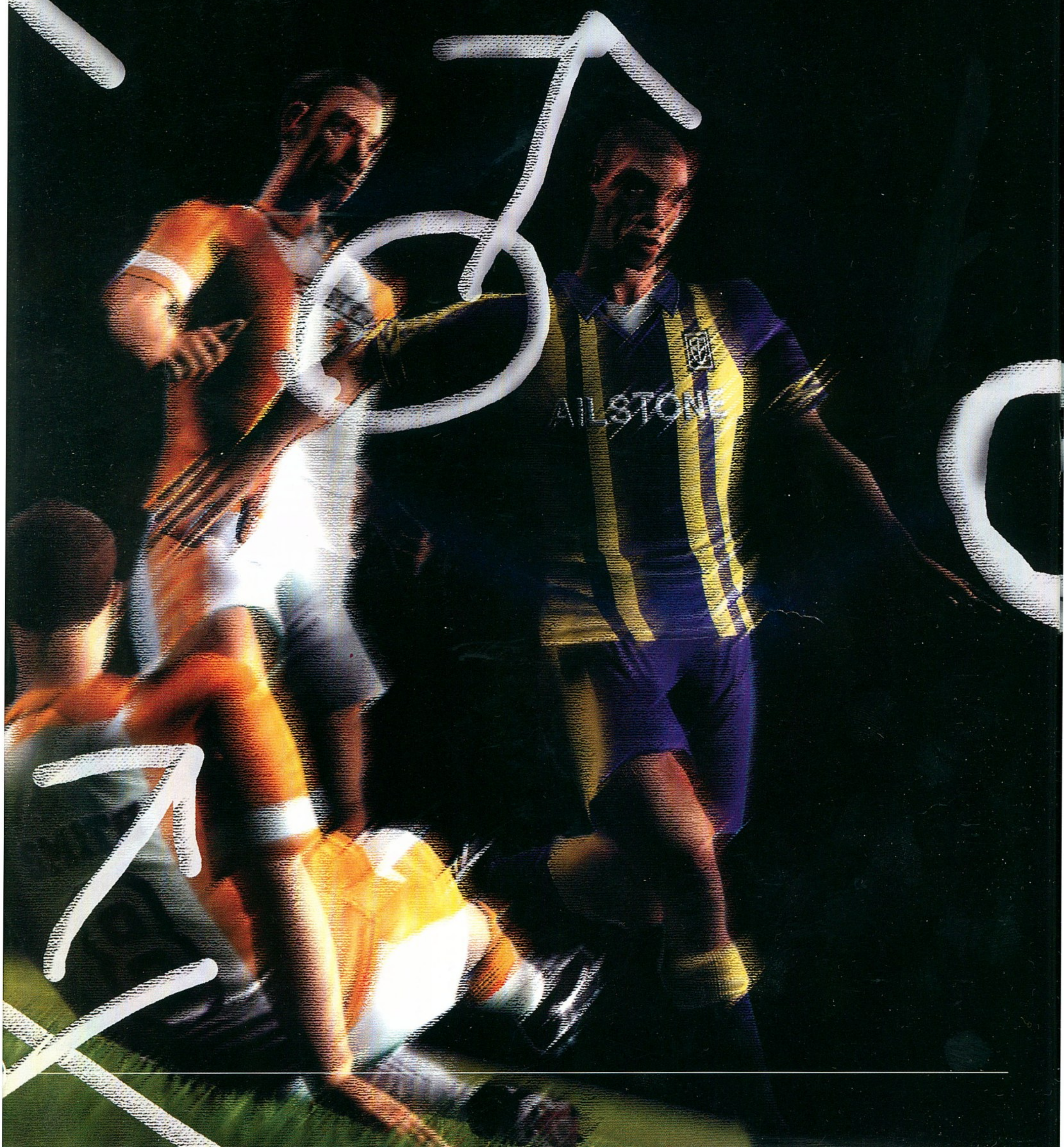








[1-2] Részletgazdag grafika szolgál alapul az elképesztő FMV háttereknek, amelyek végigkísérik a játékot.


AILSTONE

LMA MANAGER

A futball-menedzser játékok évekig tekeregtek a videojáték vadon mélyén. Esetlen menüik és korlátolt interakcióik miatt unalmasan csődöt mondtak foci-igényeink kielégítésében. Mostanáig. A PSM elindította Pete Wilton-t, hogy kifaggassa a Codemasters csapatot, akik végre tényleg felhúzták a stoplis cipőt.



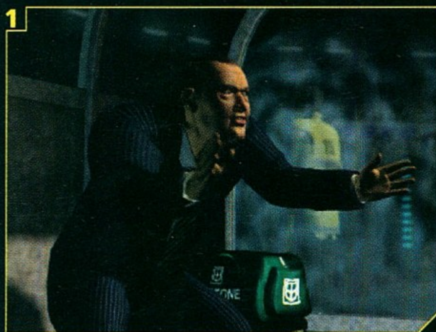
[1] Valós időben cserélhetsz játékosokat és válthatsz taktikát. [2] Saját kezűleg jelölheted ki a személyzetet.

Nem a *Tomb Raider II* és nem a *Gran Turismo*, még csak nem is a *Final Fantasy VII*. 1998 őszének legkeresettebb játéka a Gremlin *Premier Manager 98*-a volt. Mivel a focimenedzser játékok előretörése a PC-n, majd a PlayStation-ön már régebben szembetűnő volt, ez a tény természetesen nem lepte meg a játékipar szakembereit. Mint a nárciszok tavaszi virágzását, vagy a június közepi mennyei hangulatot, a labdarúgó szezon kezdetének közeledtével a focimenedzser játékok sikerét is előre borítékolhatjuk. Bizonyos szempontból ez mégis meglepő, mert minden játékműfaj közül a focimenedzser játékok fejlődtek a legkevesebbet a személyi számítógépen való megjelenésük óta.

A FUTBALL MENEDZSER SZIMULÁTOROK ELŐRETÖRÉSE SZEMBETŰNŐ.

FUTBALL-MATUZSÁLEMEK

Míg a fények egyre rikítóbbak, a játékoskeretek pedig egyre nagyobbak lettek, a képernyőről képernyőre való klikkelés gyakorlata lényegében ugyanaz maradt. Ez részben érthető is. Ugyanúgy, ahogy az autóverseny-játékokban pályák vannak, a verekedős játékokban pedig támadások, a menedzserprogramoknak szükségszerű kelléke a menük sokasága. A Spectrum-ról a PC-re vezető hosszú útjukon a labdarúgó menedzser játékok jó csomó rossz szokást is felvettek – az egeres irányítás dominanciáját, régi akció-foci játékok technológiájára emlékeztető megjelenítést, a játékos-kereskedelmet a játékosok edzése fölé helyező szemléletet – de legfőképpen azt az érzetet, hogy mindegy, milyen lassú vagy ronda egy ilyesféle program, az ország kedvenc időtöltése iránti lelkesedésünk úgyis segít átvergődni a menük lélekölő sorozatán. Az *LMA* (League Managers' Association) *Manager* készítése során a Codemasters meg akart szabadulni ettől az örökségtől és ▸









[1] Renderelt alteregód első osztályú primadonnáidat buzdítja. [2] A team az "eredményjelző tábla típusú" gólörömre szavazott annak érdekében, hogy visszaadja a valós ováció hangulatát. [3] Reagálj a játékosod sárgalapos büntetésére! [4] Szerezz magadnak szponzort!

ESZMÉLETLENÜL VALÓSZERŰ ÉS RÉSZLETES, MÉGIS ELÉG GYORS ÉS LOGIKUS AHHOZ, HOGY A FIFA RAJONGÓKAT IS LEKÖSSE

új utakra lépett. Az eredmény egy eszméletlenül valószerű és részletes, de ugyanakkor gyors és logikus menedzsment szimulátor, amely az átlag *FIFA* vagy *ISS* rajongókat is leköti majd. Jogos a kérdés: mégis, hogyan sikerült ilyen átváltozást eszközölniük? Ahelyett, hogy a D-pad segítségével menük között ugrálnánk, az *LMA* a PlayStation négy vállgombját használja, így gyorsan elérhetjük mindegyik képernyőt. A felső gombok lehetővé teszik, hogy olyan gyorsan kattintgass a csapatopciók, pénzügyi statisztikák, játékosmegfigyelő-jelentések és játékmódok között, amilyen gyorsan csak ujjaid engedik. Ha pedig már megtaláltad a keresett képernyőt, az alsó gombokkal az almenük között cikázhatsz. Például a team select-nél (csapatbeállítások) megváltoztathatod a felállást és az egyes játékosok számára kijelölt edzésmódszereket, tehetségeket hozhatsz fel az ificsapatból, vagy épp az európai bajnokságokban kereshetsz új játékosokat.

Ezek talán alapdolgok, de ahogyan ezt az információtömeget bemutatja a program, és a könnyedség, ahogy feladataidat végrehajthatod (a stadionbővítéstől a középpályások szerelési gyakorlataiig), az egyszerűen lélegzetelállító. Talán ez az első menedzser-játék, ahol a menük nem akadályoznak abban, amit épp csinálni akarsz. Ahelyett, hogy felmerülne a kérdés: "Hogyan is jutok el ahhoz a képernyőhöz?" inkább azon jár az eszed: "Hogyan engedhetném meg magamnak egy új északi lelátót? Kivel töltsem ki a lyukasan tátongó védelmemet?"

RÉSZLETESEBBEN

Az *LMA Manager* mégsem egy leegyszerűsített focimenedzser. A felhasználóbarát kezelőfelület, és a quick play (gyorsjáték) opciók elrejtik azt az összetettséget, amelyre a futballrajongók már oly régóta vártak és mindezidáig nem kaptak meg – sokan azt hitték, hogy ez lehetetlen, vagy meghaladja a játéktechnológia fejlettségét. Az olyan kis dolgok, mint a szponzorváltást követő felszerelésváltás, a pénzügyi helyzeted, a pálya körüli hirdetések, (vagy az edzés és a jegyár-megállapítás unalmas feladatainak virtuális asszisztensekre bízása) mind a

HÁROM JÁTÉK EGYBEN?

Valóban így érezhetsz, ha elkezded felfedezni az *LMA Manager* különféle lehetőségeit. Három kulcsterületen emelkedik a vetélytársak fölé...

Játékos menedzsment

Tartalom: edzés, első csapat kiválasztása, ifjúsági csapat

Mielőtt igazán labdába rúgnál az *LMA Manager*-ben, ki kell választanod csapatod tagjait. Akár a legtöbb menedzsment-játékban, itt is egy adott játékos-kerettel és alapbeállítású kezdőcsapattal találod szembe magad. Kicserélheted a játékosokat, megváltoztathatod a posztjukat, és kijelölheted azt a focistát, aki magára vállalja a tizenegyesek és szabadrúgások felelősségét. A dolog akkor válik komollyá, amikor el kell döntened, hogy milyen edzésben vegyenek részt a csapattagok. A szezon minden napján különböző edzéseket végezhetnek az egyes játékosok. A kapusod például egyik nap a beadások megfogását gyakorolhatja, másik nap a vetődést – középpályásod pedig szerelési, vagy passzolási képességeit fejlesztheti. Ha kiválasztod a megfelelő edzéstípust, az egy kis animált ablakban jelenik meg (különösen tetszetősek a közlekedési bóják a szerelés szimulációjánál). Ha bizonyos területen keményen edzel, játékosod tulajdonságai abban az irányban fejlődni fognak, de adott esetben egyéb képességei kárára. Ez a napi megközelítés azt jelenti, hogy hirtelen szükségessé válhatnak a pihenőnapok, ha a pontrúgásokat akarod gyakoroltatni egy szoros Bajnokok Ligája osztályozóra, vagy egy jó fejjátékú csapat elleni meccsre a légi védekezést fejlesztenéd.

Meccs menedzsment

Tartalom: valós idejű játék, cserék, taktika, gyorsítási opció

Ha akarod, csapatod meccseinek minden passzát, felfutását és gólját láthatod. Az *LMA* meccsgrafikájával ez elég egyszerű; az a lényeg, hogy minden a lehető legegyértelműbb legyen. A mezszámok alapján beazonosíthatod játékosaidat, a világító labda-nyomvonal segítségével



[1] A menedzselés pénzügyi oldala már önmagában is nagy feladat. [2] Játékos-megfigyelőidet küldd új tehetségek keresésére.

játékmenet részletességére utalnak. És ne feledkezzünk meg arról a tényről sem, hogy a CD-n két év időjárási adatai is megvannak, így egy januári utazás északra könnyen végződhet sárfürdőben és meglepő FA Kupa eredménnyel. Akárcsak az *ISS*-ben, a belföldi bajnokság és a kupák küzdelmei mellett egyéb területeken is kipróbálhatod magad, ilyen kihívás például a kiesés elkerülése, a feljutás kivívása, a hazai veretlenség elérése, vagy épp az Európai Szuperkupa megnyerése.

Az *LMA Manager* számos különböző módon játszható. Ha épp hazatértél a kocsmai meccsnézésből, vagy csak fél órád van játszani, a quick start segítségével nyolchetes feladatot is választhatsz – például a Title Race-t (Verseny a Címért), amelyben az első négyből indulva kell megnyerned a bajnokságot. Ha viszont több idő áll rendelkezésedre, egy vagy több teljes szezont is végigjátszhatsz. A belföldi és európai kupaküzdelmek mellett az *LMA* még sok egyéb érdekességgel is rendelkezik; különösen említésre méltó a kétszemélyes játékmód és a klubod pénzügyeinek menedzselése.

PREMIER LEAGUE PÓKER

Míg más menedzser-játékok csak a menedzser irodájának ajtajáig jutnak, a Codemasters szimulációja jóval mélyebbre hatol a labdarúgás bugyraiba. Virtuális személyzeted elvégezheti feladataid egy részét; miközben új stadiont építhetsz, bankkölcsönt vehetsz fel, vagy új szponzori szerződést köthetsz, ha a menedzser és a klubelnök szerepkörét is magadra vállalod. Ha mindezek után még hiányérzeted van, a kétszemélyes ▶

A CODEMASTERS SZIMULÁCIÓJA MÉG MÉLYEBBRE HATOL A LABDARÚGÁS BUGYRAIBA.

NEM TEREM TÖBB BABÉR!

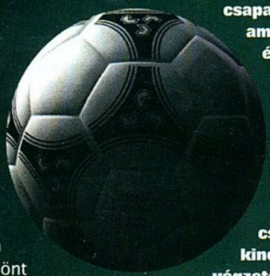
Rövid összefoglalás a jelenleg piacon lévő menedzserprogramokról, amelyek igencsak háttérbe szorulnak majd, ha kijön az *LMA Manager*...

Player Manager

Az első és a legrosszabb. Az Anco veterán futball-menedzserei valami igazi gagyit hoztak létre a *Player Managerrel*. Tele van pontatlanságokkal, a menürendszer a legkevésbé sem felhasználóbarát, rossz a kinézete és kevés a hasznos statisztikája. Nem jutna be a *PSM* Ligába.
***PSM* 2/10**

Premier Manager '99

E játék eredetije volt az első komolyan vehető PlayStation menedzser játék. A szegényes menüopciók eléggé lehetetlenné tették, így a legkevésbé sem hatásos, legfeljebb elemi szintű bemutatása annak, hogy miként vezethetjük csapatunkat a tabella élére. A *Premier '99* csupán egy javított változat, amelyből kiszedtek néhány hibát, de még így is maradt belőlük éppen elég.
***PSM* 7/10**



Player Manager 98-99

A jelenlegi legjobb menedzser. Bár a PC-konvertálás menüproblémáit benne is megtalálhatjuk, a *Player Manager 98-99* legalább jó taktikai játéknak minősül. Nem lehet játékost cserélni, vagy változtatni a taktikán, de legalább láthatjuk, hogy kinek megy jól és kinek nem. Bár nehézkes a menürendszere és végzetesen keménymagos, még mindig ez a vakok közt a félszemű.
***PSM* 8/10**

FA Manager

Bár sok szempontból versenyképes, az *FA Manager* stratégiailag és kinézet szempontjából is gyengus. Annak ellenére, hogy több információt ad a mérkőzésnapról, mint a *Premier Manager*, az *FA* primitíven animált megjelenítéssel rendelkezik, és a menüképernyők is inkább egy rémálomhoz hasonlítanak. A legnagyobb csalódás akkor jön, amikor kénytelen vagy rádöbbenni, hogy a legjobb edzésmunka sem segít a fiatal tehetségekből álló csapatodon – itt a pénz, a minél több pénz számít.
***PSM* 7/10**

pedig láthatod, melyik játékos ér majd oda a beadásra, hol van épp a labda, illetve melyik oldalad támadható. Láthatod azt is, ha az egyik szélen nem sok babér terem számodra, és ezért cserét, vagy taktikai változtatást kell végrehajtanod. Bármikor megállíthatod a játékot, friss játékosokat hozhatsz fel, vagy új szemlélettel küldheted pályára a csapatot – ugyanannyi feladatod van, mint amennyi egy igazi, ordibáló menedzsernek lenne a pálya mellett. A szövegkommentár további adatokat ad meg – elmondja, ki vesztette el a labdát, ki lőtt kapura, ki harcolt ki egy büntetőt, vagy épp ki végzi el a szögletet. Ha nem bírnád végigülni a virtuális 90 percet (ez valós időben öt perc), öt fokozatban gyorsíthatod a játékot. A labda-nyomvonal hála Istennek megmarad, így ennél a sebességnél is láthatod, merre megy a bőr, és mit tesznek épp játékosaid. Ha viszont unod, akár teljesen ki is hagyhatod ezt a részt, és rögtön a stúdióeseményekhez léphetsz.

Pénzügyi menedzsment

Tartalom: stadionépítés, személyzet felvétele, játékosvásárlás, szponzori ügyek

Éppen mikor már azt hinnéd, vége a bokros teendőknek, újabb, más jellegű feladatok várnak rád. Rajtad múlik, megtartod-e az eredeti edzőt, üzleti menedzsert, játékos-megfigyelőt és szponzort. Ha kalandozóbb alkat vagy, kirúghatod az egész bagázst és munkába állíthatod a saját embereidet. Ez nagyjából úgy néz ki, mint a játékosvásárlás, így a csupán kétcsillagos edzők és menedzserek kevés pénzért is leszerződnek (mondjuk heti 200 fontért), míg a négy, illetve több csillaggal rendelkezők költségvetésed nagyobb részét is leharaphatják (akár 600 font körüli összeget is) – bár nincs hatalmas különbség a különböző szintű játékos-megfigyelők között, de a drágábbak pontosabb jelentést adnak a kérdéses játékos teljesítményéről. Ha feljebb akarsz jutni egy osztállyal, csupán néhány ezer rajongónyi férőhely is meggátolhatja a fejlődést, így a pálya folyamatos fejlesztése létfontosságú. Az igazi kérdés itt az, hogy miként finanszírozzuk a nagy kiugrást? Drága játékosok nélkül nem jönnek sem az eredmények, sem a nézők, de elég ülőhely nélkül úgy járhatsz majd, mint a Manchester United, s meccsenként csak néhány ezer font kerül majd a kasszádba. Ez az extra húzás a játékmenetben az *LMA*-t már szinte futball-stratégiai játékká teszi.







[1] Még a Liga Kupa is rendelkezik a maga renderelt részével. [2] Ezalatt a stúdióban ücsörgő szakértők kritizálgatják a döntéseidet.

▶ módban egy haverral is összemérheted az erődet. Javasolt először az egyszemélyes módban elsajátítani a játék csínját-bínját, de a kétszemélyes menet is meglepően fürge; először felváltva (Joypad-ekkel) elvégzitek a klubjaitok menedzselésével kapcsolatos feladatokat, majd jöhetnek a meccsek. Az egész szezonban tartó fej-fej mellett verseny az elkerülhetetlen "ember ember ellen" küzdelem hangulatát hozza, melyben mindketten megállíthatjátok a játékot, cserejátékosokat hozhattok be, vagy a játék bármely pontján változtathattok a taktikán. Liverpool-od vajon tényleg megveri haverod Arsenal-ját a Premiership (Bajnokság) aranyérméért folytatott harcban? Itt a lehetőség, hogy egyszer s mindenkorra tisztázzátok a kérdést.

Az *LMA Manager* kétéves fejlesztőmunka eredménye, és úgy tűnik, a készítők jól használták ki ezt az időt. Egyszerűen nincs hozzá fogható. Ugyanazzal a majdnem megszállott elhivatottsággal – a játszhatóság fontosabb a csicsánál – készült, mint a *Colin McRae Rally*, a *Brian Lara Cricket* és a *Micro Machines V3*. Az *LMA Manager* különböző részeit akár két-három jó minőségű menedzser-játékra is feloszthatták volna. Ehelyett a Codemasters sikeresen vegyíti mindezeket egy korszakalkotó programban.



Néhány szó összefoglalásként – az összefoglalókról

A korábbi menedzser-játékok a könnyebb utat választották, amikor a főbb események bemutatásához egy régebbi akció-focijáték engine-jét használták, vagy épp csupán néhány gólszerzési animációt mutattak be újra és újra. Az *LMA Manager* egészen új alapokra helyezi ezt a témát, hiszen 300 mozgást és 37000 képernyőnyi animációt alkalmaz. Előre gyártott minták használata helyett a játék az AI (mesterséges intelligencia) által kivitelezett összes passzt és lövést feltérképezi, majd a lehető legodaillőbb animációkat jeleníti meg. Ezt a nyers adat-halmazt a program káprázatos "A Nap Mérkőzése" stílusú összefoglalóvá alakítja, amelyhez a kommentárt egy jelenleg még titokban tartott híres (tippünk szerint nazális közép-angliai) hang adja. Ízlés szerint játszhatjuk vissza a jeleneteket – a futó képet kimerevíthetjük, léptethetjük és előrefuttathatjuk (figyeld a valószerű video-tracking vonalakat a képernyőn!)



Fókuszban

Az *LMA Manager*-ben annyi minden benne van – régi, új és kölcsönzött dolgok – hogy a *PSM* jobbnak látta összefoglalni, mivel is találkozhatsz a játékban...

Video stúdió

A meccsek legfontosabb részeit nem csak utógondolatként ismerheted meg, hanem egy TV show részeként, amelyben renderelt szakértők és kommentátorok is helyet kaptak.

Kétszemélyes játék

Talán furcsán hangzik, de a kétszemélyes játék valóban működik – kipróbáltuk, és egészen új kihívást jelent a csapatod számára, ha egy barátod csapatát kell megelőznöd a tabellán.

Kihívások

Nem csak teljes idényt játszhatsz, hanem tíz különféle egyéb kihívás közül is választhatsz – többek között négyszezonos játékot (a negyedosztályból a profiligába kell vinned a csapatod) és nyolchetes nyomulást, amely kocsmázás utáni levezetésnek is megteszi.

Ligák

A Codemasters azt állítja, hogy ez lesz az első menedzser játék, amelyben az 1999/2000-es szezon adatai szerepelnek. Benne foglaltatik a négy angol osztály és 320 európai klub minden adata – és ez bizony összességében 8000 játékost jelent.

Időjárás

A játék kétévnyi angliai időjárási adatot ismer, ez biztosítja, hogy bármikor bárhová is mész meccsre, a körülmények valószerűek lesznek.

Ificsapat

Míg a Premier League (az angol profiliga) klubjainál nem kell aggódnod emiatt, alacsonyabb osztályú csapatok esetében csak úgy vonhatsz be tehetségeket az első csapat munkájába, ha az ificsapat játékosait addig edzed, amíg elég jók nem lesznek ahhoz, hogy csatlakozzanak az első csapathoz.

Pályafejlesztés

Csak a játékosokon múlik, hogy megnyered-e a meccseket, de ha hosszabb távra tervezel, stabil pénzügyi hátteret kell kiépítened. Ha magasabb osztályba akarsz jutni vagy a bajnoki címért indulsz harcba, új lelátókat és létesítményeket kell építened.

Játékos keresés

Rémlik még, hogy a többi menedzser-játékban hány használhatatlan vagy túl drága játékos adatain kellett átszenvedned magad, amíg megtaláltad az igényeidnek és pénztárcádnak megfelelő játékost? Az *LMA* játékoskereső rendszerében ez soha nem történhet meg, mivel néhány paraméter beállítása után rögtön kiadja a használható játékosok listáját.

Virtuális asszisztensek

Hogy össze ne roppanj a munkamennyiség súlya alatt, menedzser-igazgatóként segédmenedzsert, üzleti menedzsert, gyúrókat, edzőket és játékos-megfigyelőket is alkalmazhatsz. Különböző feladatokat adhatsz ki nekik, így csak azokkal a dolgokkal kell törődnöd, amelyeket igazán fontosnak tartasz.

Bármibe belemész?

Csak úgy?



Óvszer.
Ne menj el
nélküle!

durex®

THE X FILES

Az igazság nem odaát van. Az igazság a Play Station-ön van, hála a Foxnak, a Sonynak, a kis zöld emberkéknek és a nagyorrú Duchovny-nak...

A szomorú igazság az, hogy a filmadaptációs játékok hajlamosak arra, hogy még annyira se legyenek élvezetesek, mint egy krokodiloktól hemzsegő folyóban úszkálni. Az alkotók valahogy mindig kifogynak az ötletekből és a játékokban nincs meg, vagy csak nehezen fellelhető az a minimális minőségi színvonal, hogy egyáltalán játékról beszélhessünk – ez alól az új *Baljós Árnyak* a tisztelt kivétel, és remélhetőleg a Black Opstól rövidesen megjelenő *Tomorrow Never Dies*. Ez az oka annak, hogy a *PSM* úgy gondolta, ideje szembenéznie ezzel a négy fényes, fekete lemezzel, amely az összeesküvés-elméletben hívők álma.

A *The X-files* játék alapjául nem a tavalyi film szolgált, a hangulata inkább a TV sorozatban megszokotthoz hasonlít. Egy eddig ismeretlen FBI ügynököt játszol, akinek a neve Agent Wilmore. Mulder és az elbűvölő Scully is szerepel a játékban, de nincsenek melletted hogy segítsenek, sőt a mi kis kedvenc "vajon összejönnek-e" párocskánk eltűnt, és a te feladatod hogy megtaláld őket. Ebben segítségedre vannak az ösztöneid és néhány ismerős arc, mint például Skinner igazgató-helyettes. Meg a kurzorok és a gombok. A várakozásokkal ellentétben a játék nem ugrálásból és futkározásból, hanem jó minőségben renderelt videofilmekből áll. Az igazat megvallva, azért elég merész húzás volt az egészet a lejáratott FMV-kkel elkészíteni. Mindegy, ez a játék a kezdettől fogva jó, úgyhogy a *The X-Files*-ban minőségi munkával fogsz találkozni. A videó elevennek tűnik, és a Fox zsenialitását tükrözi az is, hogy meg tudta győzni a sztárokat, hogy szerepeljenek a játékban. A helyszínek nagyon valósághűek, ismét ugyanazzal a vancouveri környezetettel találkozhatunk, amit már megszokhattunk az első néhány sorozatban, ezenkívül az alakítások terén is igyekeztek megszabadulni attól az eltúlzott ripacskodástól, ami az ilyen játékokra annyira jellemző.

Azért az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy Agent Wilmore egy meglehetősen hisztérikus jelenség. Sokszor vág idióta képeket, a fejtartása pedig merev, és túl gyakran bólogat. Azután ott van még az a néhány szörnyen dagályos jelenet egy Cook nevű kollégával – akit meglehetősen nehéz komolyan venni. Tulajdonképpen természetes, hogy a *The X-Files*-nak is megvannak a maga hibái, főként egy olyan korai verziónál,

1

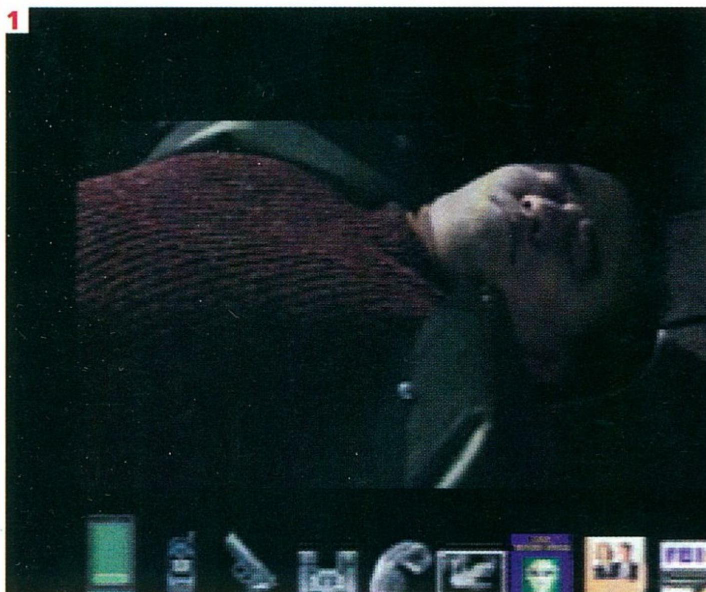

3

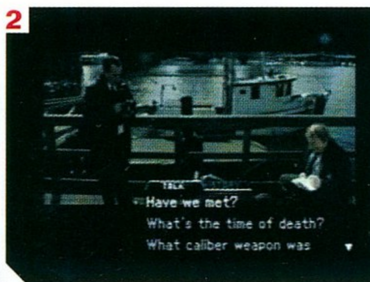

2


[1] Mr Agent Wilmore, azaz te. Fura egy pasas.
[2] Mulder és Scully, akiknek az összeesküvés-elmélet alkotás a mániájuk. [3] Skinner igazgató helyettes.

> A MI KIS KEDVENC "VAJON ÖSSZEJÖNNEK-E" PÁROCSKÁNK ELTŰNT. A TE FELADATOD MEGTALÁLNI ŐKET.

■KIADÓ:	**Fox Interactive/SCEE**	■EREDET:	**USA**
■FEJLESZTŐ:	**Hyperbole**	■MŰFAJ:	**Keresgélős kalandjáték**
■MEGJELENÉS:	**Augusztus**	■JÁTÉKOSOK SZÁMA:	**Egy**











[1] Egy ember. Egy halott ember. [2] Néhány átható FBI kérdés. Professzionális, nem? [3] Egy nő, plusz haj. [4] Az élvezetes kettős újra. [5] Te. A saját íróasztalodnál.

amellyel mi játszottunk. Ezek a problémák ugyanazok, amik a PC-s változatnál is megfigyelhetők. A játékban például nagyon behatárolták a lehetőségek. Mivel az egészet FMV-kkel csinálták meg, ez azt eredményezte, hogy a dialógusokban korlátoltak a választási lehetőségek, és a vizuális effektek sem a legjobbak. A játékmenet alatt egyfolytában az az érzés kerülgeti az embert, hogy kevés a mozgáslehetőség, ami meglehetősen zavaró és frusztráló hatást kelt. A point-and-click (mutass-rá-és-kattints) stílus felett is egy kissé eljárt már az idő. Lássuk kissé konkrétabban: minden helyszínen iszonyúan kell koncentrálnod, hogy valami használható tárgyat találj, és nem könnyíti meg a helyzetet az sem, hogy három, jó esetben négy válaszlehetőséged van beszélgetőpartnereiddel szemben. Előfordul néhány érthetetlen rejtély is, például ahhoz, hogy belépj a kompjúteredbe, szükséged van egy jelszóra. Ez még nem is lenne baj, csakhogy a jelszó megtalálásához vissza kell kavarognod a lakásodhoz, ahelyett hogy, mondjuk, azt eleve tudnád. Ehhez képest a létfontosságú felszerelési tárgyaid, mint a fegyver vagy az FBI-jelvény csak úgy odadobva hevernek egy nyitott fiókban. Hát ez meglehetősen furcsa. Mindezzel együtt a The *X-Files* játék azt az érzést kelti benned, mintha a film egy interaktív epizódjában lennél, úgyhogy csak bele kell vetned magad a játékba és a történet így is úgy is kibontakozik. Hiszen a lineáris történet a *Final Fantasy VII*-nek sem vált soha kárára. A játékban vitathatatlanul jelen van az az egyedülálló *X-Files* hangulat, ami

KÜLÖNLEGES SHOW-HANGULAT URALKODIK, ÍGY RÉSZESE LESZEL AZ ESEMÉNYEKNEK

meggyőz arról, hogy részese vagy a show-nak. Annak ellenére, hogy Mulder és Scully csak az utolsó lemez végén jelenik meg, már maga a tény, hogy Duchovny és Anderson, - a többi ismert mellékszereplő mellett - szerepel a játékban, felbecsülhetetlen atmoszférát teremt. A játék elavult elemeinek dacára a sorozat rajongói úgy találják majd, hogy a *The X-Files* lebilincselő kaland, tekintet nélkül azokra az újításokra, amelyeket ebben az iparágban mások már régen végrehajtottak. Egyéb megállapításankat a néhány hónap múlva megjelenő végleges kritikáig tartalékoljuk.

Jes Bickham 







[1] A főnököd. Elég morcos.
[2] "Szereznem kell egy kevésbé erősen világító villanykörtét..."



⊕ PONTOK

- Ez az *X-Files*!
- Jól megszokott, nagyszerű szereplők felvonultatása.
- Jó kidolgozás.

⊖ PONTOK

- Az egészet FMV-kkel csinálták meg.
- Unalmas akciók.
- Sok érthetetlen rejtély.

MIELŐTT MEGVENNÉD

Habár a *The X-Files* játékban úgy érzed majd, mintha a tévésorozat egyik epizódjában lennél, a játék mégis nagyon lassú és szörnyen korlátolt, amit a gyenge dialógusválaszték, a szűkre szabott mozgáslehetőség és a lineáris történet okoz. Úgy végzi majd, mint a többi sorstársa, a rajongók polcain - de csak a rajongók polcain.



A bolondos lövöldözős szösszenetek újbóli felbukkanása csak egyet jelenthet. A *Point Blank* visszatért.

A legtöbb lövöldözős játékkal az a baj, az ember kezdetben viszolyog attól, hogy nincs más dolga, mint mindent szét- vagy agyonlőni. Mire ezen túlteszi magát, rájön, hogy tényleg ez a helyzet. Semmi változatosság, semmi mélység. Ezen próbál meg változtatni a *Point Blank 2*, azzal, hogy lőgyakorlatok széles skáláját nyújtja. A játék stílusa az előző részhez hasonló, még mindig a vásári céllövöldékre emlékeztet. Nem találunk sehol egyetlen egy igazi drogbárót vagy terroristát sem (kivéve persze azt a fajtát, amelyik kartonból van kivágva). Ez a rész is utánozhatatlan *Point Blank* grafikával büszkélkedhet, zenéje ugyanolyan hetyke, és a játékmenet is jóformán megegyezik. Elődjéhez hasonlóan ebben a játékban is tucatnyi lőgyakorlatot találunk, különböző nehézségi fokozatokkal, melyek mind húsz másodpercig tartanak. Nem csak a célzóképességet, de a gyorsaságot és a kombinációs-gondolkodást is próbára teszi. Az egyik percben még neoncsöveket kell szitává lőni, a másikban pedig már a következő bizarr bevezetővel találja szemben magát a játékos: „Nyírj meg két birkát tetőtől talpig!" Ez nem vicc! A kisebb részjátékok vadonatújak és a választék nagyon nagy. Ha némiképp ismerősek, az azért van, mert az előző rész egynémely pályáját átvették, és egyszerűen felújították. Amiben többet tud az eredetinél, az a játékmódok óriási választéka. Ez fokozottan érvényes akkor, ha több személy ül a gép elé. Egyszerre csak két játékos játszhat, de akiknek a körökre osztott játék nem jelent gondot, akár nyolcan is nekiülhetnek a *Point Blank*-nek.

A Party Mode egy sereg lehetőséget kínál kettő vagy éppen nyolc játékosnak. Itt találjuk meg a Turf War-t (ez úgy hangzik, mint egy Los Angeles-i utcai banda kedvenc szórakozása) és a Team Battle-t.

1


2


[1 - 2] Részjátékok látástól mikulásig...

1


2


3


4




[1] Ha rossz színt találsz el, veszítesz egy életet. [2] Itt aztán nem lesz egy birkás poén sem. Becsszó. [3] Ez a békés családi otthon néhány percen belül csak egy kupac füstölgő rom lesz. [4] Brrrrrr!

■KIADÓ:	**SCEE**	■EREDET:	**Japán**
■FEJLESZTŐ:	**Namco**	■TÍPUS:	**Lövöldözős játék**
■MEGJELENÉS:	**Augusztus**	■JÁTÉKOSOK SZÁMA:	**1-8**

[1 - 6] A minijátékok hihetetlen tárháza hivatott elűzni a lövöldözés egyhangúságát. A *PSM* különös élvezet talált a neoncsövek szitává lövésében.

A játék még büntetést is kiszab a vesztes fél számára, például „20 fekvőtámaszt, de gyorsan!" Igen, uram! Mint az eredetiben, a *Point Blank 2*-ben is legszórakoztatóbb a kétjátékos üzemmód. Ez esetben pedig a legjobb választás a Point Blank Castle a tradicionális Versus, Endurance és Arcade módokkal. A 11 különböző gyakorlatot tartalmazó Training Mode funkciója magától értetődő. Itt négy nehézségi szint közül tudunk választani, a Gyakorlótól az Őrült fokozatig – ebben persze semmi őrültség nincs, csak itt-ott picit cseles.

ZSÁKUTCÁK ÉS SZLALOMPÁLYÁK FOKOZZÁK AZ IZGALMAKAT

Bár az ember a játékok többségével meglehetősen elégedett lehet, a szüntelen lövöldözés előbb-utóbb veszítheti a varázsából. A különböző játékmódozatok bősége ellenére is, mind a Single, mind a Multiplayer játékok lassanként egyszerű lőgyakorlatok szintjére süllyednek. Még a Theme Park sem javít sokat az összképen és a játszhatóságon. A pályákat összefűző történet vontatott és megjósolható, annak ellenére, hogy az átvezetőben eltűnt hercegnőkről hallhatunk, labirintusokban mászkálunk, és tengeralattjárót irányítunk.
Az a verzió, ami a *PSM*-hez került, már majdnem kész. A végtermékig már csak néhány változtatást fognak eszközölni a játékon. A Namco úgy látszik nem akart kockázatot vállalni, és nem mert új vizekre evezni a *Point Blank 2*-ben. Persze az eredeti rajongói biztosan szeretni fogják ezt a játékot is, de mindenki, aki rafinált fordulatokra, vagy pezsgő játékmenetre számít, csalódni fog. Az új pályák nagy része stílusában nem nagyon különbözik az eredeti játékban fellelhetőktől.
Egy szó, mint száz, a *Point Blank 2* csak az előd továbbfejlesztett változata. Egyébként, ha valaki elszánja magát, hogy ilyen lövöldözős-ugrálós játékot alkosson, nem nagyon hibázhat. Ugyanakkor az elődöt ért kritikák itt sem nagyon trafálnak mellé.

Oliver Hurley 



[1] Nyírd ki a gonoszokat és szerezd meg a nőt. Vagy valami ilyesmi. [2] A Theme Park Mód. [3] Még több célpont, amire lőhetsz.



⊕ PONTOK

- Jól játszható.
- Rengeteg különböző pálya.
- Klassz Multiplayer Módok.

⊖ PONTOK

- Egyhangú játékmenet.
- Nem nagy előrelépés az előző részhez képest.

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Jól élvezhető pisztolyos játéknak tűnik, módok széles választékával és ötletes pályákkal, ami annyit tesz, hogy az eredetihez képest jelentősen fejlődnie kellett. Ugyanakkor kevés újdonságot kínál és nincsenek nagy meglepetések. Biztos vagyok benne, hogy varázsa hamar elhalványul.

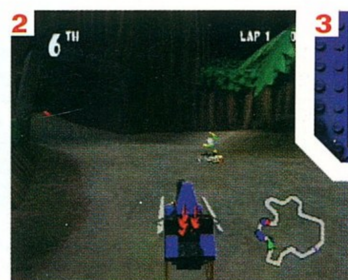


Ég veletek pontosan illeszkedő téglácskák! Pá, kis műanyag figurák! A Lego végül megadta magát a digitális kornak...

Szívszorító pillanat. Egy színházban töltött kellemes este után kilépsz az utcára, és az látod, hogy a családi autó kerekek helyett téglákon csücsül. Nem túl épületes látvány, meg kell mondjam. Szerencsére a *Lego Racers*-ben az autó/tégla kapcsolat egészen másként fest. Amikor Ole Kirk Christiansen, dán ácsmester első fából készült kacsáit faragta 1932-ben, még biztosan nem is álmodott a műanyag téglácskákról, amelyek később a fényes jövőt hozták el számára. A dán leg és godt szavakból (amelyek azt jelentik, jót játszani), született meg a Lego elnevezés, amely mostanára a legsikeresebb játékgyártó céget fémjelzi szerte a világon. Vajon hogyan bírták rá az embereket arra, hogy nehezen megkeresett pénzüket műanyag téglákra költsék? Főként, ha a téglácskákhoz tartozó súlyos árakat nézzük... Mindenesetre a Lego még a Sticklebrick nevű, hasonszőrű játékot is megelőzi egy fokkal a toplistán. Mindezek után a Lego birodalom kiterjesztette határait a digitális vidékekre is. *A Lego Racers* a társaság filozófiai alaptéziséhez – „felépíteni dolgokat" – az autóversenyzés izgalmát teszi hozzá. A *Lego Racers*-ben csodálatos autókat építhetsz, amelyekhez vezetőt is tervezhetsz, és a párost elmentheted a memóriába. Ezeken az elemeken túl a játék semmi pluszt nem ad a már amúgy is







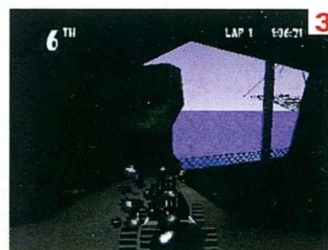


[1 - 3]
***A Lego Racers*-ben lehetőséget kapsz rá, hogy megalkosd saját járgányodat.**

A LEGO FIGYELME EZÚTTAL A DIGITÁLIS VILÁGRA TERELŐDÖTT





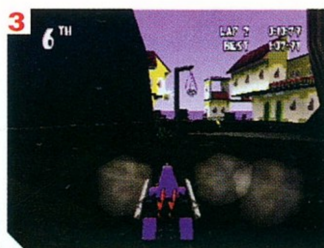


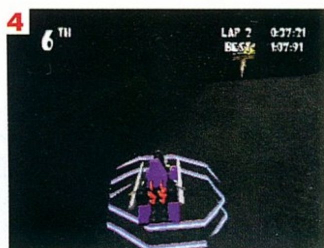
[1] Az erdei pálya kissé túl sötét. [2] Óvakodj a Lego kalózoktól! [3] Ilyen masinákat tudsz építeni.

■ KIADÓ:	**Lego Media**	■ EREDET:	**UK**
■ FEJLESZTŐ:	**High Voltage**	■ MŰFAJ:	**Autóverseny**
■ MEGJELENÉS:	**Szeptember**	■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	**1-2**

1


2


3


4


7


6


5


[1] Mérföldekkel maradtál le. Ellenőrizd a térképet! [2] Tápos cucc szétszórva a pályán. [3] A kalózpálya a régi kikötőn át vezet [4] Egy védőkorlát. [5] Vízesésnek tűnik. [6] Gyorsan adj gázt! [7] Tank. Hát persze.

népszerű autóversenyes műfajhoz. Igazság szerint akad a dolognak egy-két olyan aspektusa, amely méltán hoz ki a sodrodból. Először is, a játék csak az analóg vezérlővel irányítható. Nem nagy ügy persze, de ennyi erővel a fejlesztők profibban is megoldhatták volna a dolgot.

A játék lényege a következő: egy vagy két játékos versenyezhet a közkedvelt Lego témákra épülő, szabadon választott pályákon, ami lehet kalózos, váras, vagy űrben játszódó. A pályák szélesek, és tele vannak extrákkal (mindazzal, amit már megszoktunk: rakéták, bombák, védőpáncél stb.) Elég, ha a *Speed Freaks*-re gondolsz, és már tudod is, miről van szó. Ha a Single Race-t választod a játék négy útvonalat ajánl fel, majd újabb négyet, amikor elkezdődik a verseny. Mint minden más rajzfilm stílusú játékban, a háttér itt is interaktív, tehát miközben tövig nyomod a gázpedált, csillék robajlanak el melletted a síneken, obeliszkek dőlnek a porba, és hordók gurulnak szerteszét.

Az első négy pályából nekem a Desert Adventure Dragway (Sivatagi Kaland) tetszett leginkább, mert ott akadnak piramisok, alagutak, sőt még falra festett hieroglifák is. A Dark Forest Dash (Száguldás a Sötét Rengetegben) és a Magma Moon Marathon (Forrongó Hold Marathon) unalmasak és dedósoknak valók, de az Imperial Grand Prix-ben (Birodalmi Nagy Díj) van elég lendület. Mindeközben a helyzethez illő, vidám kis zene recseg a háttérben. Pontosabban egészen addig vidám, amíg nem megy az idegeidre.

Négy versenyző közül választhatsz: Joan of Kart, Turbo Charger (Turbó Töltet), Scooter (Robogó) és Robo Racer (Robot Versenyző). Sőt! Azzal, hogy te tervezheted meg a saját vezetődet, még inkább a dolgok sűrűjében érezheted magad. Ez sajnos kimerül abban, hogy választhatsz egy sapkát, egy fejet, egy kabátot és egy nadrágot. Ha már összeállt a külsőd, kapsz egy jogosítványt, amihez pillanatfelvételt is készíthetsz. Magától értetődően ez csúf grimaszt és csukott szemeket eredményez.

A *Lego Racers* legjobb része az autó megtervezése. Itt bármilyen furcsa és csodás járgányt létrehozhatsz, amit csak meg tudsz álmodni. Olyan autót szeretnél, ami leginkább egy edzőcipőre emlékeztet? Láss neki! Sajnos maga a verseny közel sem

ENGEDD SZABADJÁRA A FANTÁZIÁD, ÉS ÉPÍTS EGY ELKÉPESZTŐ AUTÓT

olyan izgalmas, mint az autó megalkotása. Ha mindig a lehető legnagyobb iramban száguldasz, az is leginkább egy béna gyalogos sebessége bármely más átlagos játékhoz képest. És hát a töltési idők siralmasan hosszúak. A dolgok jelenlegi állása szerint a *Lego Racers* alkotói örülhetnek, ha a játék színvonala a *Speed Freaks*-ét megközelíti.

Steve Bradley 



⊕ PONTOK

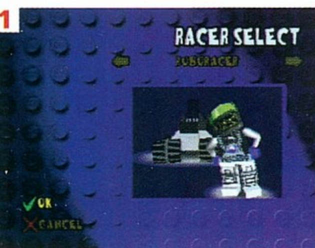
- Megtervezheted az autódat.
- Megálmodhatod a pilótát.
- A Lego világa nagyon vonzó.

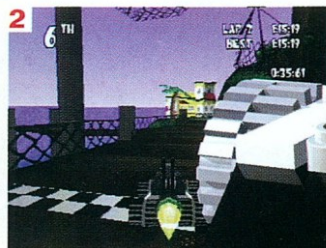
⊖ PONTOK

- Egy kicsit lassú
- Nem olyan jó, mint a *Speed Freaks.*

! FIGYELMEZTETÉS

A „tervezd meg a saját autód és pilótád" ötleten kívül a *Lego Racers* nem villant nagyot, ha eljutunk a lényeghez: az autóversenyzéshez. Ugyanakkor azért akad néhány élvezetes útvonal, és ha nem is üti meg a legtöbb versenytárs szédítő vizuális színvonalát, egy bizonyos korosztályon belül biztosan lesznek, akik igazán szeretni fogják ezt a játékot.

1


2




[1] Építsd fel a sajátodat. [2] Csak nem már megint az a vacak tank?

KIADÓ:	Electronic Arts	EREDET:	USA
FEJLESZTŐ:	In-house	TÍPUS:	Motorkerékpár-verseny
MEGJELENÉS:	November	JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2

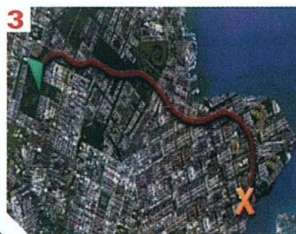
Road Rash Unchained

Itt az előzetesen *Road Rash 2000* néven emlegetett verseny.
Felcsigáz vagy elcsigáz ez a játék?

[1] Küzdelem a versenypályán. [2] A forgalom kikerülése legalább olyan lényeges, mint a többi versenyző felborítása. [3 - 4] Az unalmas képek csalódást okoznak.









Dennis Hopper legújabb Ford autóhirdetése rávilágít egy fontos tényre: az erőt sugárzó motorkerékpár érdekesebb mint a méregdrága szalonkocsi, az árkon bokron át motorozás szórakoztatóbb, mint a tisztes haladás az út közepén. Ez a felismerés húzódik meg a *Road Rash* sorozat sikere mögött, amely a kétkerekű országúti csaták elismert játéka 1994-óta. Az alapötlet szerint illegális utcai versenyen veszel részt, ahol törvényszerű a versenyzők közötti szabálytalan küzdelem - miközben tartod az iramot és ügyelsz arra, hogy elkerüld a szembejövő forgalmat, rákényszerülsz, hogy megüsd vagy megrúgd a többi versenyzőt. Az EA ezzel az új verzióval szeretné tovább növelni a játék sebességét, s újabb versenymódokkal bővíteni a választékot. A grafika, bár tényleg gyorsabb lett, hagy némi kívánnivalót maga után. A farönkös terep és az otromba épületek még mindig kiábrándítóak, de a játék határozottan a kívánatos irányba mozdult. Az EA a játékot egy kettesben is játszható oldalkocsis versennyel, és egy izgalmas "Te vagy a Zsaru" opcióval bővítette ki. Mindkettő őrülten szórakoztató és játszható, de a java a későbbi pályákon vár rád. Kezdetben a játékmenet az unalomig ismerősnek tűnik, de az új kombinációk és a nyolc új fegyver feldobja a dolgokat, különösen a két játékossal játszható szemtől-szembeni küzdelmek látványosak.

A háromdimenziós térbeli hatásokon még van mit finomítani, különösen, ha a nem túl élethű ugrásokra és szökkenésekre gondolunk, bár a gép egyenes futásának kezelése praktikus és az ésszerű fékezésekre is jól reagál a moci. Teljes sebességgel is kanyarodhatunk, illetve be- vagy kicikázhatunk a forgalomból, tisztára úgy, mint egy valódi versenymocival. Az ellenfelek mesterséges intelligenciáját felturbózták, hogy azok valódi versenytársakként küzdjenek ellened, és persze egymás ellen, így a *Road Rash Unchained* hibái dacára is erőteljes élményt nyújt.







[1] A síkok statikusak, és effektek után kiáltanak, miközben elporzol az úton. [2] Az új kétszemélyes, Oldalkocsis Versenymód.



PONTOK

- Szórakoztató és változatos küzdőelemek.
- Gyors és dühödt verseny, amelyben megengedett a szabálytalanság.

PONTOK

- A képek kicsit elnagyoltak a széleken.
- Sok az unásig ismert megoldás.

MIELŐTT MEGVENNÉD

Éles kanyarok és iszonyatos iram. Jól megtervezett verseny hétköznapi és unalmas környezettel.

N-Tec

The Playstation Distribution Company

4990.-

TWIN SHOCK DUAL VIBRATION ANALOG CONTROLLER

KAPHATÓ:

TESCO - Budapest, Fogarasi út
TESCO - Budapest, Pólus Center
TESCO - Debrecen
TESCO - Kaposvár
TESCO - Miskolc
TESCO - Nyíregyháza
TESCO - Szeged
TESCO - Székesfehérvár



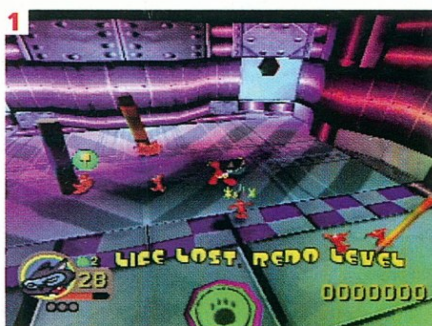
VISZONTELADÓK RÉSZÉRE:

N-Tec Kft.
Levélcím: 1072 Budapest, Dob u. 45.
Telefon/Fax: 262-2309

KIADÓ:	Mindscape	EREDET:	UK
FEJLESZTŐ:	Pure	TÍPUS:	Fejtörő akció
MEGJELENÉS:	Szeptember	JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-4



Ez nem egy rágcsálókkal teli verekedős játék, hanem a jó öreg macska-egér harc megújult köntösben. Na de lehet az ilyesmit komolyan venni?







[1] Ha sokáig vacakolsz a patkányok mindent megesznek [2 - 3] Ha elegendő patkányt írtottál ki, megjelenik egy ajtó, amelyen át a következő szintre jutsz

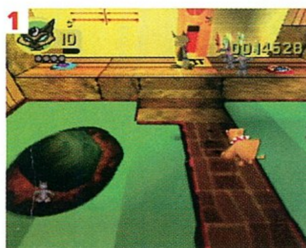




Ha a létezik találó cím, akkor a *Rat Attack* bizonyosan az. Amint ebből is kiderül, a játék tele van patkányokkal, méghozzá a támadó fajtából. Az egész leginkább valamiféle modern Tom és Jerry-re hasonlít. A játék lényege a következő: minden játékos választhat egyet a nyolc, más-más képességű macska közül. A különböző szinteken egymástól eltérő szobák vannak, amelyek sarkában egy vagy két lyuk helyezkedik el, ezekből tűnnek elő a rágcsálók. A macskádnak van egy Eraticator nevű szerkezete, ami egyfajta patkányfogó hálóként funkcionál. Ha az X billentyűt lenyomva tartod, akkor a háló bizonyos területek felé tudod húzni és így egy csomó patkányt ejthetsz foglyul. Ezek után már csak a Destructor (Pusztító) ikont kell megtalálnod, ami kiüríti a hálódat. Ha nem vagy elég szerencsés és eltalál az egyik surranó teremtmény, akkor vagy elveszted az összes patkányt, amit addig az eraticatorodba gyűjtöttél, vagy ha nem volt benne semmi, elvesztesz egy életet. Ja, és bizonyosodj meg arról is, hogy elég gyorsan szedted össze a kis rágcsálókat, különben megeszik a szobában lévő bútorokat és kezdhetsz mindent elölről. Amikor már megfelelő mennyiségű patkányt pusztítottál el, egy ajtó jelenik meg, ami a következő szintre transzportál. Folytasd ezt amíg el nem fogynak a fokozatok, és végül szembeszállhatsz a boss-szinttel is. Ha a játék koncepcióját nagyon egyszerűnek találod, az nem a véletlen műve... Miközben sok extrát terveztek az alapgondolat végtelenül egyszerű maradt. A legígéretesebb aspektus talán a Multiplayer Mode, amit akár négy játékos is játszhat, és ahol mindenki különböző színű patkányokkal harcolhat.

Az eredeti elképzelés szerint a játékot márciusban hozták volna forgalomba, de a *Rat Attack* végül csak szeptemberben jelenik meg. A játékmenet bizonyos részeit, még mindig finomítják, de hacsak nem készül néhány radikális változtatás, a dolgok kinézete meglehetősen egyszerű lesz.

Oliver Hurley





[1] Vigyázz! [2] Az Eraticator ürítése.



⊕ PONTOK

- Nincs még egy ugyanilyen játék.
- Frenetikus Multiplayer Mode.
- Több mint 50 szint.

⊖ PONTOK

- Egyszerű a játékmenet.
- A szintek nagyon hasonlóak.
- Kevés hosszútávú játékélmény.

MIELŐTT MEGVENNÉD

Patkányokat üldözni. Elkapni őket. Elintézni őket. Bár a koncepció egyszerű, a játék, ha szabályosan játsszák nagyszerű, szórakoztató kis fejtörő. A Pure éveket töltött azzal, hogy extra elemeket tegyen a játékba, mégis mind a mai napig olyan, mintha nem sokat foglalkoztak volna a *Rat Attack* tartalommal való megtöltésével. Mindazonáltal a játék sikeres is lehet, mivel a Multiplayer Mode gyors és izgalmas, és ez talán megragadja az embereket.

zleld meg a

Valóságot

LAP -/3

11 SECT=269

1/3

16 SECT=218

13 SECT=220

<S. MERTENS>



- uperbike World
  hampionship futamok
  lzési és gyakorlási lehetőséggel.
- 4 különböző világbajnoki pálya.
- ihetetlenül valósághű verseny,
  mely a Castrol Honda versenyistálló
  mogatásával jött létre.

Castrol HONDA
SUPERBIKE
RACING

Szaggasd fel a versenypályát augusztus 27-től!

- A több-játékos üzemmód lehetővé teszi két játékos egyidejű fej-fej melletti versenyét.
- Indulhatsz a Castrol Honda csapat tesztpályáján, a világhírű Motegin.







www.thq.co.uk

KIADÓ:	PBH Systems	EREDET:	Japán
FEJLESZTŐ:	Taito	TÍPUS:	Arcade-puzzle
MEGJELENÉS:	Szeptember	JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2

PUCHI CARAT

Valami jó puzzle akcióra vágysz? Fordulj bizalommal a Taito-hoz, a *Bust A Move* alkotójához!

Mindenki tudja, hogy a *Tetris* kivételével a *Bust A Move* sorozat kínálatából vásárolhatók meg a legjobb puzzle akciók. A valaha készített leginkább rabul ejtő, ördögien élvezetes játékért a színes pacák és ágyúk egyszerű kombinációja felelős. Most a Taito csapata ismét valami újjal állt elő.

Ezúttal a jól bevált recepten túl valami mást is belevittek a játékba. A *PuchiCarat* megmarad a szokásos buborékpukkasztgatós stílusnál, de az ágyúkat egy labdával és egy ütővel helyettesíti, így olyan játék lett belőle, ami valahol félúton van a *Bust A Move* és a jó öreg *Breakout* között.

Habár a játék célja kissé megváltozik, éppoly egyszerű, mint eddig volt: a folyamatosan mozgó labdát az ütővel (ez csak jobbra és balra tud mozogni) a buborékokba kell ütni, hogy azok kipukkadjanak.

A buborékhalmot a szokásos *Bust A Move* módszerrel tudod kipukkasztani – több azonos színű eltalálásával –, vagy úgy, hogy egy nagyobb tömeget mozgatsz meg egyszerre, hátulról jövő támadással. Ha azonban a visszafelé száguldó labdát nem sikerül elkapnod, három újabb sor buborék tűnik fel a képernyőn.

A precizitás tehát elengedhetetlen. Eddigi tapasztalataink alapján a *PuchiCarat* pont olyan időt rabló, addiktív játék, mint hasonszőrű elődei.

Nagy általánosságban elmondható, hogy a két játék egymásba olvasztása nem vált a *PuchiCarat* kárára, de azzal, hogy a hangsúly a labda oda-vissza ütögetésére helyeződött, beiktatódott a játékba egy véletlenségi faktor, amely az eredeti *Bust A Move* sorozatra nem volt jellemző. Hogy ez hosszú távon mennyire befolyásolja a játszhatóságot, egyelőre még nem látható, de úgy tűnik, a *PuchiCarat* nem pusztán intuitív, vagy tisztán a készségekre támaszkodó játék, azt hiszem, némi gyakorlatra is szert kell majd tenned benne ahhoz, hogy sikeres légy.

Mindenesetre a Taito forgalomba szeretne hozni egy kontrollert, amely magában foglalna valamiféle extra egységet is, kifejezetten ehhez a játékhoz, ami leginkább a Namco Jogconjára emlékeztet. Hogy pontosan milyet, még nem világos előttünk, ám ahogy megtudunk valamit, azonnal továbbadjuk.

Jes Bickham





[1] Képzeld el, milyen lenne, ha a nyelved színe menne a hajadéhoz... [2] Még több buborékpukkasztás.









[1 - 4] A színek talán kissé rikítóak, de a játék éppúgy függőséget okoz, mint egy első osztályú drog.



PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Ígéretes kezdet.
- A Taito tisztában van játékosai elvárásaival.

− PONTOK

- Kicsit bonyolultabb, mint a *Bust A Move*.
- Talán túl véletlenszerű.

MIELŐTT MEGVENNÉD

A *PuchiCarat*ban megvan mindaz a csiszoltság, amit a Taito puzzle-szakértőitől elvárunk, ugyanakkor nagyon hasonló a *Bust A Move*-hoz, és az ütő/labda együttes, habár nagyszerű ötlet, megváltoztatja azt az egyszerű, intuitív akciót, amely a *Bust A Move* legfőbb erőssége volt. Ez nem azt jelenti, hogy a játék nem működik, csupán azt, hogy jobban is működhetne.


SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT


GRAN TURISMO™
THE REAL DRIVING SIMULATOR




SONY


PlayStation

KIADÓ:	Mindscape	EREDET:	UK
FEJLESZTŐ:	Pure	TÍPUS:	Motorosszánkó verseny
MEGJELENÉS:	Szeptember	JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-4

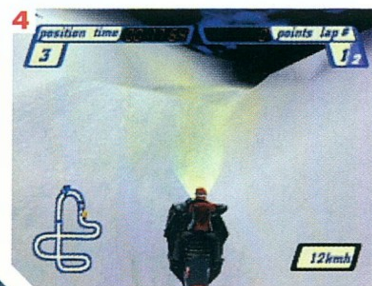
SLED STORM

7500 trükk-pont egy nyúl elgázolásáért! Úgy tűnik, az amerikaiak kisállat-gyilkolászó mániája újabb nemzedéket készül megfertőzni...









[1] Le kell hagynod az ellenfeleket. Muszáj! [2] Vigyázat, jövök! [3] Mi adja a játék életszerűségét? Hát ö... A hó. [4] Az éjszakai menetekhez jól jön a lámpa.

A *Cool Boarder*-sorozat tagjaiból és az innen táplálkozó játékok tömkelegéből egy dolog hiányzott (a gázolásokért kapott extra pontokon kívül...) – az, hogy köröket futhassunk be. A gravitációt már-már kijátszó snowboard ugyan szép és jó, de amikor arra kerül a sor, hogy a lejtőn fölfele menjünk, hát... nem igazán válik be. A motoros szánkók viszont PepsiMax reklámokban való felhasználhatóságuk hiányát 800 köbcentis motorral, irányítókarokkal, és annyi lehetséges extrával ellensúlyozzák, hogy ettől még a legelszántabb Vespa (hótipró) rajongók is leejtik az állukat.

Először hat fiatal versenyző közül lehet választani, és bár a tulajdonságaik csak enyhe változatosságot mutatnak, talán a legjobb külsejűre esik a választás. A kissé túlérzékeny irányítás elsajátítása és néhány verseny megnyerése után, főleg, ha útközben extra pénzért még néhány trükköt is csinálsz, lehetőséged nyílik a szánkód fejlesztésére. A 14 alaptípus, mindegyik három fejlesztési szinttel, ezután több mint elegendő a kiválasztott versenyző esetleges gyengéinek ellensúlyozására.

Rámpák és Trükk-játékmódok nem szerepelnek a játékban, van azonban két, gyökeresen eltérő típusú pálya, amelyeken maximum három játékostárssal lehet nyomulni. A SnoCross pályák szemmel láthatóan emberi kéz munkái, olyan térképekkel, amilyeneket talán csak a "Tervezés mikrométerrel" című szakkönyvben láthatnánk. A hegyi pályák azonban élethűen sikerültek. Az ajánlott útvonalat csak a hóban látható szánkónyomok jelölik, de annyi lehetséges irány és rövidítés van, hogy akár ezek érintése nélkül is be lehet fejezni a versenyeket. Végül természetesen mindenki megtalálja a legjobb utat, és ezen marad, ami, bár előnyös, a verseny további részét kicsit egysíkúvá teheti. Talán kellene lehetőség arra is, hogy a többjátékos módban bizonyos útvonalakat lehessen megadni?

A Sled Storm grafikája már most is nagyon extra – különösen az éjszakai pályák, ahol csak a lámpa segítségével látható az útvonal. Semmi radikálisan új nincs a játékban, de a pályák minősége, valamint az egyre nagyobb népszerűségnek örvendő többjátékos mód támogatása (maximum négy játékosra) miatt bőven megéri az árát.

Dan Mayers





[1 - 2] A színek talán kissé rikítóak, de a játék éppúgy függőséget okoz, mint egy első osztályú drog.



VÉLEMÉNY

⊕ PONTOK

- A PS-re tervezett eddigi legjobb pályákat láthatjuk a játékban.
- Egyszerre 4 játékos kezelése.

⊖ PONTOK

- A trükkök, úgy tűnik, utólag lettek belepréselve a játékba.
- Még néhány (vagy csak tükrözött, visszafelé haladó) pálya nem ártana a mostani 14 mellé.
- Jelenleg túl könnyű

MIELŐTT MEGVENNÉD

A Sled Storm-ból hiányoznak azok a trükkök és mutatványok, amik olyan fontos szerepet játszottak a Cool Boader sorozatban, de a pályák minősége, és maga a verseny nagy előrelépés a hasonló játékok között.

Ragadozz!

A *DINO CRISIS* FELÉNK DÜBÖRÖG. STEPHEN PIERCE TOKIÓBA UTAZOTT, NYERS SZÁRNYASOKAT EVETT, JÓ CSOMÓT HAJLONGOTT ÉS EXKLUZÍV INTERJÚT KÉSZÍTETT A LÁNGESZŰ PÁNIK-HORROR PRODUCERREL, SHINJI MIKAMIVAL.

A Fuji hegy lábánál fekszik egy erdős terület, melyet Jukainak hívnak. Időnként önkéntesek csoportjai járják be az erdőt. Késeket visznek magukkal – az öngyilkosokat vágják le.

Ilyen a Japán kultúra. Siker és előremenetel mindenek felett – a kudarc pedig a legszélsőségesebb következményeket vonja maga után. A hotelablakok az első emelet felett nem nyílnak – ennek meg is van az oka. A beilleszkedésre képtelen, vagy az elvárásoknak nem megfelelő iskolásokat kitaszítják a társaik. Egyre több fiatal dobja el az életét. A hivatalnokok keményen és sokat dolgoznak. Isznak. Hazavánszorognak. Az egyenruhás iskolás Loliták csoportokban nyüzsögnek. Rövidszoknyás, hosszúzoknis megjelenésük csaknem ikonszerű a tokiói kultúrában. Mindezt láthatod a rajzfilmekben és a manga képregényekben is. No meg a PC játékok polcain, amelyek dominálnak a játékboltokban. A serdülőkorú leendő hivatalnokok tucatjával veszik őket. Japánban a nemi erőszak statisztikái igen magasra szöknek, és ezek a számok idővel egyre tovább nőnek. Ez az az ország, ahol nyers csirkét esznek. Az infravörös érzékelős WC-öblítés hazája. És – talán nem meglepő – a túlélési horror-játékok kultuszának hazája is.

A Capcom *Dino Crisis* játéka a *Tomb Raider*-szerű ugrabugrálás és az őrült, véres szörnyűségek legfrissebb keveréke. Az ilyesféle idegtépő szórakoztatás legújabb és



legbefolyásosabb guruja Shinji Mikami játékmenedzser. A *Resident Evil*, a *Resident Evil: Director's Cut* és a *Resident Evil 2* mind emberünk agytekervényeiben teremtődött meg, és a játékok innen indultak milliókat meghódító útjukra. De kis időre (legalábbis amíg a *Resident Evil 3* nem jön ki) a szökdécselő élőhalottakat visszazárták kriptájukba. A játékosok egyelőre dinoszauruszokkal küzdhetnek, vagy éppen elbújhatnak, elszaladhatnak előlük. Ezek az állatok gyorsak, csoportban támadnak, és mindent darabokra tépnek, ami az útjukba kerül.

Mégis, mi az a játékokban, amely ilyen hatással van idegeinkre? Miért vágyunk a videojátékok vizuális izgalmaira, miért azonosulunk ennyire digitálisan megjelenített önmagunkkal?

"A félelemérzet mindenki számára nagyon intenzív érzés" mondja Mikami a *PSM* kérdésére oszakai irodájában – amely a szupervonattal három órányira van Tokiótól. "A játékok kiagyalói új módszereket találhatnak ki az emberek ijesztgetésére, de amikor ezek igazán hatásosak, a szórakozás rémisztő, de ártalmatlan formáját nyújtják. Része lehetsz a cselekménynek, ha akarsz, de bármikor kikapcsolhatod a gépet és visszatérhetsz a biztonságot adó valóság világába" – teszi hozzá.

A *Dino Crisis*-ben a játékos Regina szerepébe bújik, aki egy különleges kémegység tagja. Hősünk nem épp egy sebhelyes deszantos. A "végzet asszonya" sokkal inkább otthonosan mozog kezeslábasban mint Voyage kombinében; hajlékony, energikus, és divatos ujjatlan harci ruhát hord. Nagyon dögös. Moziszerű kezdetével a játék lassan bontakozik ki. A légkör. Lassan. Teremtődik. Meg. ▶





Egy kis szörny saját levébe fúlva. Hoppá-hoppá, Regina megzavarta a szörnyecske nagy testvérét – fuss, vagy már érezheted is a húsodba vájó fogakat.



ELEMZÉS | DINO CRISIS









(Az óramutató járásának irányában, balról) A Capcom Tornyok Oszakában. Digitális kamerák a legalacsonyabb áron. A Patchinko-termi őrület. Ó, az a pompás szupervonat.

► Regina és pár felfegyverzett keménylegény Ibis szigetére repül, hogy kinyomozzák Kirk professzor eltűnését – és három évvel későbbi feltűnését. A tudós munkássága a "Tiszta Energia Elméletén" alapult, de a támogatás megszűnése miatt a kísérletek eredménye nem vált ismertté. Megérkezésük után a csapat tagjai külön válnak és Regina egyedül indul tovább. A környék átvizsgálása, kiáltás, golyók süvítése, beszakadt kerítés és egy vértócsa. Majd lábdobogás...

"Nem hiszem, hogy a PlayStation játékok alkalmasabbak lennének a félelemkeltésre, mint a filmek vagy a regények, de az biztos, hogy nagyon hatásosak" – mereng el Mikami. "A játékosok a TV-n látják az eseményeket és a játék interaktivitása folytán átélik azt az élményt, amelyet az alkotók nekik szántak. A filmeknek valóban más a hatásuk, a regények pedig a képzeletre hatnak. Nem igazán mérhető le, melyik médium a legijesztőbb." Mikami véleménye az új termékével kapcsolatban azért egyértelmű. "Ami a játékokat illeti, a *Resident Evil* stílusa ijesztőbb hatással van a játékosokra – nevezhetnénk 'túlélési horrornak' is. A *Dino Crisis* sokkal inkább egy 'pánikhorror' játék." Ez bebizonyosodik, ha jobban megnézed a *Dino Crisist*. Már az első dino-ellenfél megjelenése is hirtelen ijedséggel jár. "Ez meg mi a fene?" – gondolhatod. Az új 360°-os rotációs gombnak itt rögtön hasznát is veszed, párszor fejbe találhatod a szörnyeteget, mielőtt eltűnnél innen. Azt hiszed, biztonságba kerültél – de ebben sosem lehetsz biztos. A pánik-horror valóban a megfelelő kifejezés erre.

Bár új és újszerű játék, a *Dino Crisis-nek* nyilvánvalóan van némi köze a *Resident Evil* játékokhoz. A moziszerű nézet, a rossz előjelek hátborzongató érzése és a vizuális elemek mind erre utalnak. A *Crisis*-ben persze újdonságok is fellelhetőek. A PC-re jellemző "skinning" technikával készültek a szörnyetegek. Ennek köszönhetően a kellemetlenkedő hüllők szinte tökéletesek – nincs semmiféle polygon-törés. A környezettel való interakció is komolyabb szerepet kap – ez meglehetősen korlátozott volt a *Resi* játékokban. Ha feldöntesz egy asztalt, vagy leversz egy táblázatot a falról, az úgy marad. Rég várt valószerűséggel találkozhatunk. A "masking" technológia – az ajtónyitó rész – betöltés közben viszont megmaradt, de még ez is változott valamelyest. Regina ugyanis látható ezekben a részekben is, és ha mondjuk megsérül, következetesen sántít. Ez igaz arra is, ha lépcsőt mászunk vagy a hegymászó mütyürt használjuk, ami egy kilőhető zsineg, amellyel Batman stílusában mászhatsz át a tetőablakokon és hasonló helyeken. Magának Mikaminak is van mondanivalója a játék újdonságairól – "A grafikai rész teljes 3D környezetté alakult át, a kameranézetek úgyszintén. Van egy kameranézet a dinoszaurusz szeméből is – ezzel a szörny nézőpontjából láthatod az eseményeket."

A feladatod – az életben maradáson kívül – az, hogy a végére járj Kirk professzor "energia egyenlő dinoszaurusz" egyenletének. Természetesen ebben megpróbál megakadályozni egy nagy rahedli fent említett "rettenetes gyík". A *PSM* megismerkedett a velociraptor, a tyrannoszaurusz pikkelyes külsejével és a pterodaktilusz szárnyas gyík repkedésével. Állítólag még további kétféle dinoszaurusz található a szigeten.

Minderről és Kirk elfuserált kémcsöves-desztillációs kísérletének rejtélyéről Mikami nem szívesen beszél – "Nem akarom elárulni, de nagyon nagy részét ez teszi ki a játéknak."

Mi egyebet mondasz el nekünk?

"Háromféle befejezés van" – árulja el a fejlesztő – "Az egyik igen nehezen érhető el. Sokszor kell végigjátszani a programot, ha így akarod befejezni. Az első menet után a játékos háromféle jelmezt választhat, ezek közül egyik ►

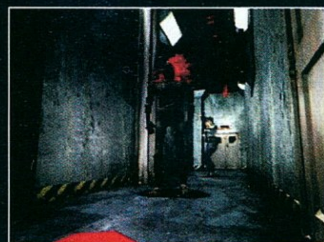
NÉZZ A HÁTAD MÖGÉ! Egy ragadozó madár jelent meg hősnőnk friss húsára ácsingózva. Az elektronikus kapukkal elkaphatjuk a rebellist.

Pánik a múltban

A Gonosz új nevet kapott – Shinji Mikaminak hívják. Lássuk ezt a baljóslatú életművet...

Resident Evil

Az élőhalottak eredeti oltára. Bújj el az élőhalottak elől, de ha nem állítod meg az öldöklést, elveszted a háborút.



Resi Evil: Director`s Cut

Újabb adag, amely valószínüleg jobban visszaadja a tervező eredeti ötleteit.

Resident Evil 2

Óóó, a történet kibontakozik. Még több zombit kell ártalmatlanná tenned, és el kell bújnod a szörnyek elől, akiknek furamód az átlagnál több végtagjuk van.

Dino Crisis

Az esetlen holttestek pihenőt kapnak; most egy másik, ugyanannyira gonosz faj kel életre.

Resident Evil 3

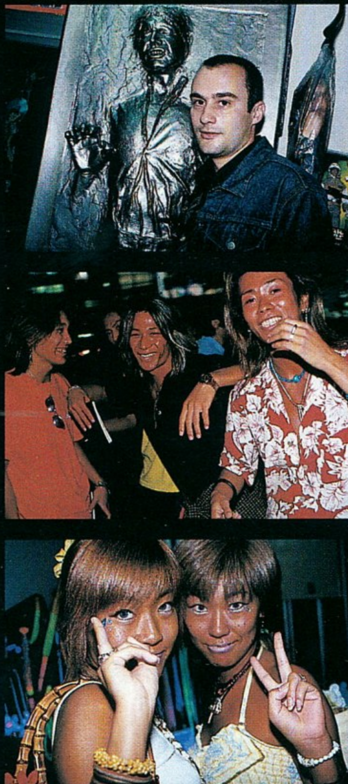
Raccoon City meséje várhatóan decemberben szövődik tovább. Claire szerepébe bújsz és egy hordányi... kitalálhatod, mivel kell megküzdened.



„Nem hiszem, hogy a PlayStation játékok alkalmasabbak lennének a félelemkeltésre, mint a filmek vagy a regények, de az biztos, ogy nagyon hatásosak,”

Shinji Mikami





(Az óramutató járásának irányában, balról) A Dino Crisis végső finomításokon megy át, ezalatt Pierce-szan Solo-val pózol, a divatmajom kölykök pedig kicsit odakozmáltak.

► egy szőrméből készült ősember-szerelés." Némileg személyesebb hangon Mikami megjegyzi: "Jó érzés magasra srófolni az emberek elvárásait, ugyanakkor nehéz megfelelni is ezeknek az elvárásoknak."

Bizonyára így van, hiszen a program első pillantásra a *Resident Evil* dinoszauruszokkal megspékelt változatát sejteti. Kétségtelen, hogy grafikailag ugyanezek a dinoszauruszok emelhetik a játékot a konkurencia fölé. Természetesen meglehetősen hasonlít a *Jurassic Park*-hoz, de a szörnyek mozgása bámulatos. Kígyóznak, ugrálnak, egy-egy pillanatra megállnak, teszik ezt a farkukkal suhintva és ide-oda hajolva – mindez pedig talán a legélethűbb kinézetű teremtménnyé teszi őket, amelyek valaha is megjelentek a PlayStation világában.

"Igen, az alapötleteket a *Jurassic Park*-ból gyűjtöttük össze – mondja Mikami – de a dinoszauruszok külsejének és mozgásának tökéletesítése érdekében sokféle állatot tanulmányoztunk, például krokodilokat, kígyókat és medvéket – azaz hasonló kinézetű állatokat. Nézegettem ezeket a lényeket és arra a következtetésre jutottam, hogy mozgáselemeik ötvözete hasonlíthat egy dinoszaurusz mozgására."

A dinoszauruszok beépítésének volt hatása a teljesen háromdimenziós háttérre?

"Igen, volt. Sokban különbözik ez a program a *Resident Evil*-től, mert a dinoszauruszok sokkal gyorsabban mozognak, mint a zombik. Úgy gondoltuk, ezt a 3D engine-nel illusztrálhatjuk legjobban."

A zöld óriások valóban igencsak fürgén mozognak. Egy emlékezetes pillanatban Regina egy látszólag kihalt szobában nézelődik. Minden nyugodt. Úgy tűnik, semmi érdekes nincs itt. Egyszer csak egy T-Rex ront át lármásan bömbölve egy tükrön, és már érezheted is a metszőfogait a bőrödön. Kézifegyvered lövedékei nemigen zavarják a monstrumot.

Ha már a lőfegyverekről beszélünk, nem meglepetés az *Evil*-rajongóknak, hogy számos fegyvert vehetünk fel a környezetünkből. A létfontosságú vadászpuska is ilyen. Egészség-bonuszok segíthetnek állapotodon, ha megviseltek a találkozások az éles fogakkal. Kulcsokat és egyéb cuccokat is találsz szétszórva, amelyek a játék más részeiben segíthetik előrejutásodat.

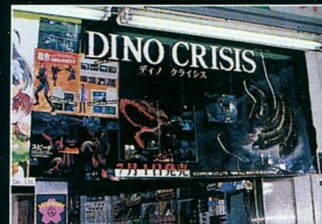
Talán szükségtelen mondani, de akárcsak Mikami életművének egyéb darabjaiban, a *Dino Crisis*-ben is megtalálhatunk egy áttekinthető eszköztárt. Az Item slot (a felszerelések tára) biztonságban tartja a cuccaidat, az Equip selection (felszerelés kiválasztása) segítségével használhatod a nálad lévő tárgyakat, van térképed és rendelkezésre áll egy Mix (keverés) opció is, amelynek segítségével együtt és hatékonyabban használhatod az eszközeidet (mint a *TR4*-ben). Bár a vizuális megjelenítés különbözik a korábbitól, az eszköztár szerepe nem változott.

A *Dino Crisis* Japánban 1999. július 1-jén jött ki – éppen akkor, amikor a *PSM* arra járt. Akihabara-ban, Tokió "elektronikus városrészében" sétálgatva – ahol a legkisebb mobilokat már 3 fontért (kb 1500 Ft), meg lehet kapni és a legújabb DVD készülékek is csak feleannyiba kerülnek, mint az Európában – nyilvánvalóvá vált, hogy a *Dino Crisis* nagy durranás arrafelé. Poszterek díszítik a boltokat. A játék a boltokban található gépeken egyfolytában fut. Az emberek türelmesen sorba állnak, hogy kipróbálhassák az új csodát. A *PSM*-nél felmerült az a kérdés, hogy vajon – a japán szöveg kivételével – ez ugyanaz a változat-e, mint ►



A *Dino Crisis* a meghökkentő rejtélyeket a valószerű mozihatással elegyíti.

Akihabara



Kelet-Tokióban van egy Akihabara nevű hely, amely "elektronikus város" néven is ismert. Üzletközpontok és a valaha látott legfejlettebb Dixonok lebilincselő elegye ez. A *PSM* miniatür, ezüstszínű (valószínűleg külön az iskoláslányoknak tervezett) mobiltelefonokat látott itt, körülbelül 3 fontos (kb 1500 Ft) árban. A hordozható DVD lejátszók, amelyek az Egyesült Királyságban legalább ezer fontba (450.000 Ft) kerülnének, itt csak 450 fontot (200.000 Ft) kóstálnak. És persze itt van már a boltokban a *Dino Crisis*. A poszterek beborították a boltok falait és annak ellenére, hogy a megeredő eső a helyszínt egy élő, lélegző *Blade Runner* színtérré változtatta, az emberek sorba álltak azért, hogy kipróbálhassák a játékot a szabadtéri gépeken. Higgy a szemednek – nincs még egy olyan hely a Földön, mint Akihabara.





"Jó érzés magasra srófolni az emberek elvárásait, ugyanakkor nehéz megfelelni is ezeknek az elvárásoknak. Nem könnyű elérni ezt."

Shinji Mikami







A sok szín és minta, a keleti jelleg, a csicsásság és elnagyoltság a tokiói utcákon elárulja, hogy ez a kultúra megjutalmazza a sikert, de bizony nagy árat kell fizetni a kudarcért.

▶ amelyik Európába a karácsonyi szezonban megérkezik?
"A japán változatban automata célzás is van" – mondja Mikami – "de ezt a játék nehezítése érdekében kivettük az európai változatból. Meg akartam mutatni, hogy egy karakter hogyan fogja a fegyverét, és azt hiszem, ezt mindkét változatban elértük."
Egy kávészünet lehetővé teszi, hogy pár percig a csicsás-jövőszerű tokiói környezetet bámulhassuk. Hatalmas méretei, nyüzsgése és összetettsége miatt ezt nem is igen lehetne figyelmen kívül hagyni. Laza, szoláriumbarna divatmajmok, szinte már karikatúra-szinten nyugatias megjelenéssel. Patchinko termek, ahol öltönyös fazonok játszanak szenvedélyesen ezzel a sajátos flipper-hibriddel, arra várva, hogy a begyűjtött acélgolyókat díjakra válthassák. Kopottas nadrágok. Alázatos hölgyek. Takarítónők a vasúti állomások peronjain. Mikami nyilván nem egészen érti a *PSM* embereinek nyugati szemével alkotott képet, de most kissé nyitottabbnak tűnik a *Dino*-t illetően. "Remélem, hogy a *Dino Crisis* a *Resident Evil*-hez hasonlóan megér majd egy folytatást. Szeretnék még több dinoszauruszt. Szeretném az egészet kivinni a dzsungelbe is. Általában nemet mondok arra, hogy folytatást készítsünk, de a Capcom szerint meg kell csinálnom."
Ezzel a játékok világának Stephen King-je a lüktető nagyváros sűrűjébe vész. Egyike lesz annak a tízmillió embernek, aki épp hazafelé tart. A *PSM* agyában pedig már egy sushi-szendvics elfogyasztása jár – és persze a hosszú-hosszú repülőút hazafelé.





Ijesztő szörnyek, szuper játék... A *Dino Crisis* összes példánya elfogyott már a megjelenés napján.

Grafosaurus

Taszító, vagy latex? A dinoszauruszok bevonulása a populáris kultúrába nem volt zökkenőmentes. A *PSM* különválasztja az élesfogú példányokat a puhafarkúaktól.



1925
The Lost World
Lehet, hogy ősi a játék, de ezek a gyíkok a kartonuszonyaikkal már régen rémítgették a mozibajárókat

1966
One Million Years BC
Welch a szőrmenadrágban ordibálva nagyobb húzásnak tűnt, mint a dinók, de a dárdadobálás feldobta a hangulatot.

1975
The land That Time Forgot
Doug McClure kihúzza a hajlékony fogakat a hajlékony szájakból ebben a hangulatos, de a legkevésbé sem ijesztő, bolond kövületben.

1991
Dinosaurs
Szatíra az amerikai kultúráról – gumírozott Simpsons-változat. Nem vicces. Nem szellemes. Nem népszerű.

1993
Jurassic Park
Spielberg sikerre viszi a pikkelyeseket és jó sok pénzt bekasszíroz. A cselekmény hiányosságaitól eltekintve hatásos.

1995
Theodore Rex
Te jó Isten! A kedves dinó-detektív az "őrült" Whoopie-val szövetkezik ebben a vacakban. Igazán szörnyű gyík.

1998
Barney's Great Adventure
Jurassic-szerű gyermek-akciójáték, amelyben a rózsaszín paca barátságos T-rex próbál lenni a címben is szereplő Nagy Kalandban. Rettenetes.

1999
Dino Crisis
Igen, a krétakori alakok visszatérnek ebben a fogcsikorgató, húsbametsző pánik-horror játékban.

Próbajáték

PSM RATING

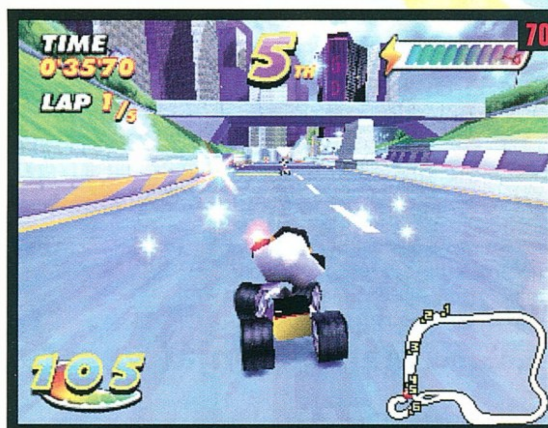
10	A PSM csak a tökéletes játékoknak ad 10 pontot.
9	Jó kis program – habozás nélkül ajánljuk
8	Nagyon-nagyon jó. A gyűjeményedbe való.
7	Jó játék, bár vannak kisebb hibái, érdemes megvenni.
6	"Mit akarhattak?" Játszható, de döcögős.
5	Átlagos darab. Koppintás, de azért megvehető. Éppen hogy...
4	Átlag alatti. Súlyos játszhatósági gondokkal küzd.
3	Elég pocsék. Legfeljebb kölcsönözni érdemes
2	A tűrhetőség határa. Technikailag gyatra, rosszul szerkesztett, hamar megunod.
1	Úgy ahogy van, pocsék. Emberi fogyasztásra alkalmatlan.
0	CD formájú söralátét. Annak is gusztustalan.
StarPlay	Különlegesen jó, ezt meg kell venned. StarPlay logot érdemel.

Hanyast kapjon, he? Mi a csudának használják a 100-as skálát a videojáték iparban, mikor a százalékokkal folyton csak baj van? Törheti a fejét az ember, hogy hány százalékos az értékelendő darab, S bár tudja, hogy 100%-os játék nem létezik, mégiscsak kibök egy számot, aztán mindenki magától jön rá, mennyire jó vagy rossz a program. Mi nyugodtan adunk 10-ből 10-est a Final Fantasy VII-nek és a Tekken 3-nak, mert tudjuk, hogy megérdemlik, érdemes megvenned őket.

A százalékos értékelés a tudományos alaposság érzetét kelti, s mikor olyat látunk, hogy egy játék hangja 82%-os, elképzeljük a kritikust egy hangszigetelt laborban üldögélve, egy 300-as kérdőív kitöltése után, bonyolult matematikai képletet alkalmazva hozza meg a döntését. Mi csak 10 pontot adunk. Nem tudományosan megalapozott eljárás, de nem is akar annak látszani. De legalább nem gyötör a fejfájás egy-egy játék értékelése után.

A mi módszerünk egyszerű és következetes. Ha eleinte nem is értesz egyet velünk, ha megveszed a játékot, rájössz, hogy talán mégis igazunk volt.

KRITIKÁK







[1-2] A türelem erény – ha a sebességkijelző eléri a maximumot, a fénynél is gyorsabb leszel
[3] Csúcs a világítás
[4] Nem igazán nőnek a győzelmi esélyeid egy Triple Missile-lel
[5] Félúton a láthatatlanság felé
[6-10] Minden alkalomra van fegyver, hogy az egybegyülteket rongálja...

Speed Freaks

Itt az idő, hogy **bolondos száguldásra indulj barátaiddal** – a gokartos **Mario trónját vesztette**



A PS tulajdonosoknak kijut a jóból: hátradőlünk, és csak vihogunk a többi konzoloson, miközben bevetésre küldjük Solid Snake-et, száguldunk a *Ridge*-dzsel, hogy aztán melegedni térjünk Lara kebelére. De folyton ott lebegett a háttérben egy fenyegető érzés, emiatt úgy véltük, az életünk nem teljes. Nyugtalanított minket egy vízvezeték-szerelő jelenléte; egy olasz vízvezeték-szerelőé...



Igen, Mario tartogatta kezében a multiplayer gokartversenyek ászát, a *MarioKart*-ot. **Persze nekünk ott volt a *Micro Machines* és a *Circuit Breakers*, de többet akartunk.** Mostanában – az *Anna Kournikova Smash Court Tennis* és a hatalmas *V-Rally2* segítségével – a kocka kezdett fordulni. Most végre a legtöbbet hozhatjuk ki a MultiTap-ból: megérkezett a játék, amely véget vet a bajszos csőszerelő uralmának – itt a *Speed Freaks*...

A SCEE legújabb játéka valószínűleg nem nyer díjat az újító szellemű alapötlet kategóriában. Amíg a *Metal Gear* és a *Tomb Raider* korszakalkotónak számítottak, a *Speed Freaks* abszolút ismerős stílus. Azt kapod, amit vársz – egy csapatnyi eszement száguldozik egy csomó pályán, miközben igyekeznek leamortizálni kollegáikat... Jiiiihhhhááá!!!!

Az egyszerű koncepció folytán tehát a versenyprogram sikere a megvalósításon múlik. Elég egy gyors pillantás a *Bomberman Fantasy Racing*-re, hogy belássuk – egy ilyen játékot nem lehet csak úgy összedobni. A *Bomberman* egyszerűen túl csinos, túl





■ KIADÓ:	SCEE	■ FEJLESZTŐ:	Funcom
■ MEGJELENÉS:	szeptember	■ KORHATÁR:	nincs
■ ÁR:	13990,-	■ MŰFAJ:	gokart szimulátor

[1-4] Mindegyik pályának sajátos atmoszférája és stratégiája van [5] Jó látni, hogy Matt Dillon is szerepel... [6] Az oldalsó gombok és egy kis extra power ígéretes kanyarodást eredményez

tökéletes külsejű volt – az unalmasságig csinos és tökéletes. Olyasvalami kellett, ami megragadja a versenyre éhes játékosok figyelmét. Valami harapós. Valami őrült...

Bár udvariasabb volna őket, hm, másnak, vagy különcnek hívni, a *Speed Freaks* apró szereplői tényleg őrültek. Hat karakter közül lehet választani – Monty Carlo (érted?!), a versenyzés megszállottja,

A VERSENY SZERETETÉTŐL FÜGGETLENÜL A SZEREPLŐK MIND MASSZÍV KAR- ÉS LÁBSZÁRHIÁNYBAN SZENVEDNEK.

Tabatha, a rossz angyalka, a feminizmus fűtötte Monica, az ételszínezék hajtotta Tempest, és Brains (Agyas), akinek... nos,... sok esze van. Ha mindenkit bele akarnánk venni, akkor a hat szereplő rögtön hét, hiszen Bully Buster mellé bepréselődött még rafkós másodpilótája, Wedgie is.

Ahogy egyre tovább jutsz a játékban, újabb arcok csatlakoznak a brigádhoz, többek között B-MER, aki Brains robot-alteregója, és Cosworth, aki kutyául néz ki... A verseny szeretetétől függetlenül a szereplők mind masszív kar- és lábszárhiányban szenvednek, de bőségesen el vannak látva kezekkel, lábfejekkel, és irdatlan fejekkel. A kocsik szintén minimális dizájnnal rendelkeznek: motor nincs, egy kerék van a kormányzáshoz, négy a guruláshoz, más minek...

Az előbb említett teljességgel felesleges elemek eltávolításával a Funcom – a dublini fejlesztőbrigád – fontosabb dolgokra koncentrálhatott, pl. a fejekre. Ahogy keresztültépsz valakin, a karaktered a verseny-dühtől átszellemült ábrázattal néz vissza, és persze a leelőzöttek sem maradnak pókerarcúak. Ha valaki áldozatul esik egy lövedékednek, vagy egy szeretetcsoma-





[1-2] Bottal ütheted a nyomomat – ha a kölyköknek nincs is semmilyen fegyverük, morcosak lesznek, és megpróbálnak lezúzni a pályáról

LE A BOMBÁKKAL!

A hibbant versenyzők nem csak a kezüket használják az előnyszerzéshez – íme a pusztítás eszközei



SINGLE MISSILE
Nehéz vele célozni, úgyhogy várj, amíg a cimbora közelebb ér...



HOMING MISSILE
A jó öreg célkövető; minden rakéták királya.



SHOCKWAVE
Elektromos csapásmérő, mindenkit letarol, aki az útjába kerül.



TRIPLE MISSILE
A hatása hasonló a sima rakétáéhoz, csak egyszerre három.



SLIME
Ha rámész erre a nedves foltra, elveszted az irányítást, és lecsökken a sebességed.



BOMB
Újabb eldobható csoda. Rakd le egy kanyarba, vagy néhány power up közé...



BUST TIRES
A legjobb fegyver. Az összes versenyző kerekeit kirobbantja.



RED BOMB
Az alapbomba egy variációja, jóval hatásosabb, mint az őse.



PREDATOR
Láthatatlanná, tehát sérthetetlenné is tesz.



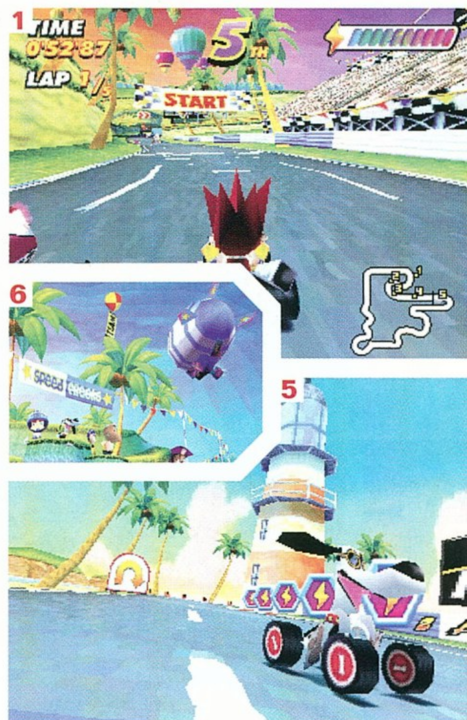
FULL SPEED
Ez a power-up maximumra tölti a sebességmérőt. Vrrrr, stb.



MACHINE GUN
Nyolc golyót lő ki; négy kell ahhoz, hogy valaki kicsússzon.



FALLING BOMB
Ezek az aranyosak egyenesen az égből hullanak le. A többiek nem tudják majd, mi ütött beléjük...









[1] A gyenge helyezés kiváltja a tömeg dühét [2] Kiváló kezdés némi *Italian Job*-stílusú akcióval [3] Monty kutyája, Cosworth akcióba lép

TEMPEST IRÁNYÍTÁSÁT PÉLDÁUL IDŐBE TELIK MEGSZOKNI, DE HA SIKERÜLT, EGYBŐL RÁJÖSSZ, HOVÁ IRÁNYULNAK FÖLÖS ENERGIÁI

godnak, egy testetlen ököltől kapsz orrbaverést, illetve egy gonosz vigyort, mintegy elismerésképpen.

Bár a kocsik a fizika és a mechanika törvényeivel csak futó ismeretségben állnak, mindegyik karakteré egyedien viselkedik. Tempest irányítását például időbe telik megszokni, de ha sikerült, egyből rájössz, hová irányulnak fölös energiái. Monica nem annyira gyors, mint könnyű, ezért a kanyarokat jobban veszi, és könnyebben tér magához, miután esetleg meghúzott egy falat.

A játék válogatott szörnyűségeinek megkezdéséhez seregnyi játékmód áll rendelkezésre: sima Single Player, vagy, ha netán időre akarsz menni, ott a Time Attack. A Tournament módban négy pályán kell végigmenni – az 1-3-ban való bennmaradás után a fő ellenféllel kell párharcot vívni, ha győztél, jöhet a következő 4, és így tovább. Ha végig csúcsformát nyújtasz, újabb lehetőségek és pályák nyílnak meg előtted a Bonus menüben.

A pályák nagyon szórakoztatóra sikerültek. A valóság korlátait félresöpörve, a fejlesztők itt igazán kiélhették magukat. Bár a kidolgozás nem olyan részletes, mindegyik pályán erős színeket, és olyan egyedi 3D-s környezetet kreáltak, ami üdítő változatosság a többi steril, fotorealisztikus ábrázolásra törekvő játék között.

Minden pálya különböző, de alapvetően négy fő téma köré csoportosulnak – a város, a földes pálya, a sziget, és az öböl. A területek egyértelműen a











[1] A legfurább választás a furák között Buster, és kisnövésű cimborája, Wedgie [2] Persze választhatod az első versenyző nyelvlobogtató technikáit is...

Speed Freaks



[1-9] Minden pályaelem más versenyzési stílust igényel. A fahidakon való rázkódástól a Milennium park laza csúszásáig, mindenütt össze kell magad szedned...

MarioKart-ból származnak, de a grafika és a tájak lealázzák a szánalmas N64-próbálkozásokat. Még annál a nem kis sebességnél is, amivel a pályákon átszáguldhatsz, jól láthatod a tájat, és megélheted a dühös nézők üvöltözését is. Okos ötlet, hogy a legjobb helyek az egyenesek végén találhatók, így a fejlesztők munkáját meg lehet csodálni; emellett még a változatosság is biztosított. A Cove pályákon sűrű

A POWER-UPOK A SEBESSÉG-KIJELZŐN MUTATKOZNAK MEG, ARRA VALÓK, HOGY EGY KIS LÖKETET ADJANAK AZ EGYENESEKBEN

erdőn haladsz keresztül, mielőtt kiérnél a napsütötte tengerpartra, hogy aztán megindulhass a tűzhányók gyöngyházszínű fénye felé – és mindez egy körön belül. Ahelyett, hogy egy adott útvonalon mennél végig a pályákon, különböző kitérőket fedezhetsz fel; gyakran kényszerűségből is, mikor pl. a láva hatalmas sziklákat taszít az utadba. A háttér nemcsak látványos, de minden pálya – akár egy külön szereplő – interaktív, ezzel is befolyásolva a verseny kimenetelét.



Bár a tárgyak hirtelen előbukkanását megszüntették a kanyarokban, a falon keresztül néha-néha feltűnő nézők elég kiábrándítóak.

Minden körben kétfajta extrát lehet felvenni. Először ott vannak a PowerUp-ok. Ezek a sebesség-kijelzőn mutatkoznak és arra valók, hogy egy kis löketet adjanak az egyenesekben, vagy segíthetnek elkerülni egy ütközést, de ha vársz, amíg a kijelző maximumra töltődik, jelentős sebességnövekedés következik be... A tárgyak második típusa a fegyver. Ez lehet bármi, a célzást igénylő Single Missile (sima rakéta) és Machine Gun-tól (gépfegyver) a célkövető rakétáig (Homing Missile). A védekezést elősegítendő, a Predator-tárgyak láthatatlanná és sebezhetetlenné tesznek. A Pop a legcsúcsabb - ez a többi játékos kerekeit égeti szét. Bár ezek nem igazán eredetiek, és sokuk a *Mario*-ból valamint a *WipeOut*-ból lett plagizálva, azért hasznosak, és ami még fontosabb: kisebb-nagyobb mennyiségben mindig megtalálhatók valahol a pályán, így soha nem maradsz túl sokáig védtelen.
Legjobb állig felfegyverkezni, mert a



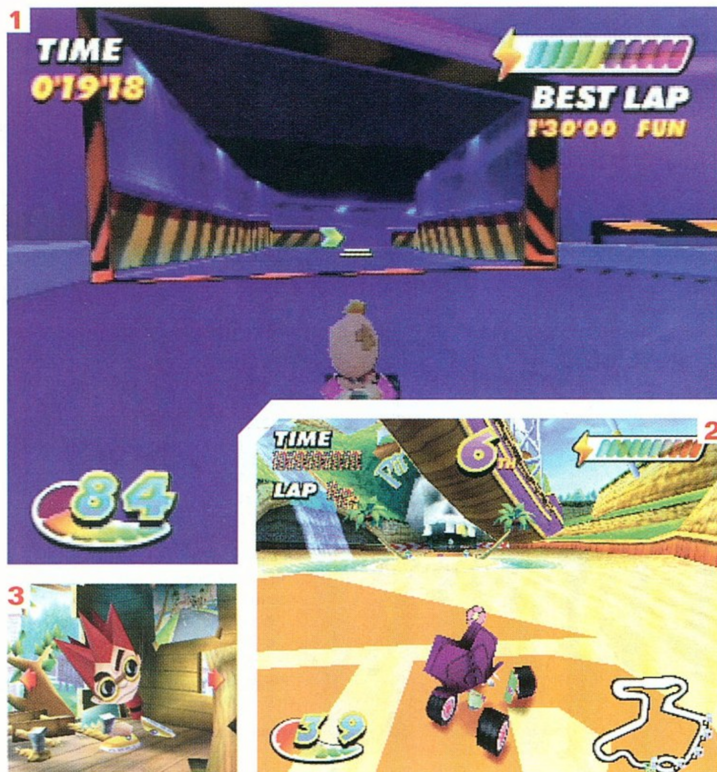






[1-3] A grafikát a fények fantasztikus alkalmazása teszi még előbbé.

Speed Freaks



[1-3] "Nem a győzelem, a részvétel a fontos" – akárki is mondta ezt, biztos nem játszott még a versenyprogramok királyában egy méretes fejű versenyzővel...

NÉGY JÁTÉKOS

Bár egyedül is felejthetetlen, ha a legtöbbet akarod kihozni a játékból, fektess be egy Multi-Tap-be, és hívd át néhány barátodat. Még jobb, ha olyanokat hívsz, akiket igazán utálsz...



számítógép-irányította versenyzők nem csak a társaság miatt ugrottak be... Ahogy az iskolában is gyakran a legkisebbek voltak e legnagyobb bajkeverők, ez itt is igaz: mind nagyon agresszívek, és nem adják fel soha. Mivel méretük miatt egy csomó düh és keserűség halmozódik föl bennük, ezt úgy vezetik le, hogy pokollá teszik az életed. Az élen lenni ugyan sok szempontból jó, de ekkor a mögötted levők céltáblájává válsz. Az első helyről a hatodikra való visszacsúszás dühítően gyakori, szinte elkerülhetetlen. Olyasmi, mintha valaki állandóan a bordáidba könyökölne, s közben hogyléted felől érdeklődne... De minden egyes alkalommal, mikor dühödten földhöz vágod a Joypad-et, fel is veszed, hogy bosszút állj...

> AZ ELSŐ HELYRŐL A HATODIKRA VALÓ VISSZACSÚSZÁS DÜHÍTŐEN GYAKORI, SZINTE ELKERÜLHETETLEN.

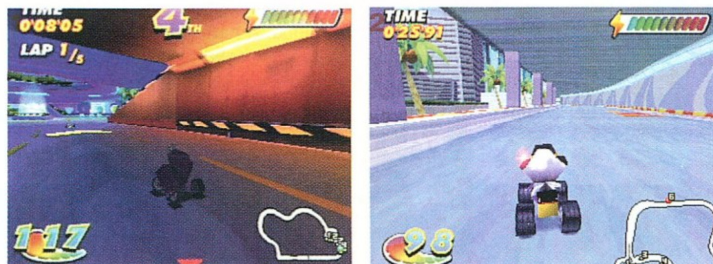
Ez a fajta eszetlenkedés hajtja a *Speed Freaks* legfőbb erősségét – a Multipayer-t. A PS játékok sokáig két játékosra korlátozódtak, most azonban itt a program, ami a legtöbbet hozza ki a Multi-Tap-ból.

A tetszetős, vidám külső dacára, valami sötét is lappang az egész mögött. Ez a játék az, ahol a barátok kimondatlan vagy rendezetlen ügyeiket rendezik. Talán katartikus élmény, de utálattal és kétségbeeséssel teli. A sötét oldal mellett azonban ott a napos is: nincs annál élvezetesebb győzelem, mint amikor az utolsó kanyarban előzöd le valamelyik cimborádat. És nincs annál kétségbeejtőbb vereség sem, mint mikor a célkereszt lassan megjelenik rajtad, és tudod, hogy ekkor már hiába minden kanyar, manőver – a sorsod megpecsételődött.

A Funcom mindent beleadott, ami manapság talán magától értetődő. Annak ellenére, hogy poénos a játék, a szenvedély és a profizmus végig érezhető marad. Talán nem olyan kifinomult, mit a *WipeOut* de az egyjátékos mód van olyan élvezetes, és a Multiplayer a "komoly" szimulátorok fölé emeli. Jobb, mint a *Mario*, ez egyértelmű, de nem ez a lényeg. Ez a műfaj legjobbja a PS-en, abszolút szükséges minden barátokkal rendelkező játékos számára. Vedd meg – lehetőleg még tegnap.

Még ilyet...

Micro Machines V3	9/10	
Wipeout 2097	9/10	
Circuit Breakers	9/10	
Speed Freaks	9/10	PSM03
Bomberman F Racing	6/10	PSM01



[1-2] A városi pálya hosszú egyenesei – na most lehet tépni.

ÉRTÉKELÉS

PlayStation Magazin 03

GRAFIKA:	Húsos, zsíros, zaftos – finom	8
JÁTSZHATÓSÁG:	Vegyél egy Multi-Tap-ot, és évekig tart	9
ÉLETTARTAM:	Olyan egyszerű, hogy az már csodálatos...	8

A játszhatóságra koncentrálás és a nagyravágyás mellőzése... felfrissít, megvan benne minden, amit egy versenyprogramtól várhatsz – és még annál is több.

9 A TÍZBŐL

CLAIRE DANES OMAR EPPS GIOVANNI RIBISI

DROG OSZTAG



METRO-GOLDWYN-MAYER PICTURES BEMUTATJA CLAIRE DANES OMAR EPPS GIOVANNI RIBISI "THE MOD SQUAD" DENNIS FARINA JOSH BROLIN STEVE HARRIS MICHAEL LERNER ZENEI RENDEZŐ RANDY GERSTON ZENE BC SMITH JELMEZTERVEZŐ ARIANNE PHILLIPS VÁGÓ DORIAN HARRIS LÁTVÁNYTERVEZŐ PATRICK SHERMAN OPERATŐR ELLEN KURAS CO-PRODUCEREK MICHAEL BENNETT RICHARD STENTA EXECUTIVE PRODUCEREK AARON SPELLING DAVID LADD BUDDY RUSKIN KARAKTEREI ALAPJÁN PRODUCEREK BEN MYRON ALAN RICHE TONY LUDWIG ÍRTA STEPHEN KAY & SCOTT SILVER ÉS KATE LANIER RENDEZTE SCOTT SILVER

UIP DUNA NEMZETKÖZI FILM KFT. PANAVISION DIGITAL dts SOUND

A film zenéje kapható a WARNER MUSIC HUNGARY gondozásában.

www.uipduna.hu www.levi.com

SZEPTEMBER 9-TŐL A MOZIKBAN!



[1-3] Callisto házait ártatlan civilek és bajkeverő gengszterek lakják. Az előbbieket meg kell menteni – az utóbbiakat megsütni...
[4-5] A United Earth Marine Corps (Egyesült Földi Tengerészgyalogos Egységek) érkezésével nagyobb és jobb fegyverekhez juthatsz

G-Police: Weapons Of Justice

Szerény helikopter-szimulátor ötvözve a *Blade Runner*-rel. De izgalmas-e még a kozmikus buborékvárosok törvényes rendjének fenntartása?



Tekintetbe véve az egyéb lehetőségeket (*Space Fuzz, Vacuum Pigs, Cosmos Cops*), a *G-Police* név nem csak a jövő törvényének fenntartására utal, hanem némi lazaságot is sugall. Ha játszottál az elsővel, tudhatod, hogy az egy *Blade Runner*-szerű, anti-utopisztikus birodalom – karcsú lebegőkopterek suhannak keresztül egy hatalmas, sötét épületekből álló megapoliszon. **Ha dicsérni akarnánk, az eredeti *G-Police* egy interaktív sci-fi film, egy gyönyörűen kidolgozott akció/kaland felszerelkezve mindazzal a vizuális kelléktárral, amit csak egy konzolból ki lehet hozni.** Ha pedig a legrosszabbat kéne elmondani, talán egy nehézkes, gyakran egyhangúvá váló, félgömb-pályába zárt repülős-lövöldözős játéknak ítélnénk.

Akármit is gondolsz róla, a *G-police* mérföldkő volt – kimagasló tiszteletadás annak a zord, anti-*Star Trek*-es jövőnek, ahol az autók repülnek, a meghatározó szín a szürke, és senki nem vehet új villanykörtét. Nem érhet meglepetésként tehát, hogy a játékot átírták és felújították egy még zseniálisabb folytatás elkészítéséhez. Ha elkezded a *Weapons Of Justice*-ot – többet találsz abból, amit az eredetiben imádtál (közelharc a felhőkarcolók között, észbontó tömegpusztító-arzenál), és kevesebbet abból, amit nem (suta volt az irányítás, nehéz volt beletanulni a játékba). Ez még nem minden – a Psygnosis az alapötletből az összes lehetségest kihozva egy csomó új tulajdonságot és ötletet préselt bele, hogy ez a null-gravitációs helikopter-



[1-2] Árassz el tűzzel mindent a neonnal kivilágított épületektől kezdve a repülő autókon keresztül az óriási szuperrobotokig, amik az utcán rendbontanak!







KIADÓ:	SCEE	FEJLESZTŐ:	Psygnosis
MEGJELENÉS:	Szeptember	KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	13990	MŰFAJ:	Űrhajó-szimuláció / lövöldözős



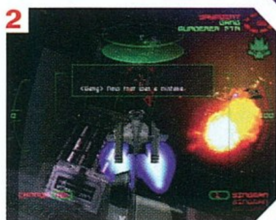
szimulátor minden eddigit felülmúljon. A *Weapons Of Justice* a folytatások szokásos nagyobbat-többet-jobban sémájához igazodik; de hát mi abban a rossz, ha a játékvilág nagyobb, a 3d grafika jobb, több a küldetés, fegyver, és a jármű?
Az eredeti játékmenetet megtartva, a *Weapons Of Justice* ott folytatódik, ahol a *G-Police* véget ért. A gonosz Nanosoft mega-corporation legyőzése után,

A CALLISTO BUBORÉK-VÁROSAIT BŰNBANDÁK TARTJÁK RETTEGÉSBEN



Callisto buborék-városait bűnbandák tartják rettegésben. A feladat: egy Havoc típusú repülő fegyvertárral kell helyt állnunk 35 küldetésben, miközben csempészeken ütünk rajta, katonai bombázókat kísérünk, bandák központjait semmisítjük meg.
Három nehézségi szintjével, 12 titkos küldetésével, és hihetetlen fegyverarzenáljával (az ipari lézertől a napalm-rakétákig minden), a *G-Police 2* hamar átvált a kemény ujjgyakorlat fokozatáról arra, ahol már minden képességünkre szükség van az életben maradáshoz. A játék örökké sötét világának épületei között cikázva először csak az egyszerűbb ellenségek jelennek meg, aztán jönnek a gyorsabbak, majd a nagyobbak, végül azok, akik gyorsabbak és nagyobbak, hogy előbbre hozzák a gyűlölt Game Over felirat megjelenését a képernyőn... Bár az irányítás néha kicsit akadozik még, a különféle újítások korántsem csak a külcsínben mutatkoznak. Kozmetikai szinten a fejlesztők megoldották az épületekbe-repülés problémáját, ami az előző rész egyik hibája volt. Mivel a frame rate-et (másodpercenkénti képfrissítés-szám) a játékmenet gördülékenységének biztosítása érdekében magasan akarták tartani, ezt a látótávolság csökkentésével érték el a *G-Police*-ban. Emiatt az épületek gyakran "előugrottak" a sötétből, ahogy hirtelen közel repültünk hozzájuk. A fejlesztők egy visszhang-alapú lokátor-rendszert adtak a járművek kelléktárához, így most a távoli épületek struktúrája zöldben jelenik meg, ezzel megkönnyítve a tájékozódást. Ami még ennél is jobb, a WOJ három új harci járművet és játéktípust sorakoztat fel az eddigiek mellé. Az alap Havoc, és a









[1-2] A *G-police* egész sci-fi arculata mit sem érne egy kis rejtett párviadal nélkül...
[3-4] Ez a gengszternegyed terrorizmusa

fejlettebb Venom mellett a játékosok most kipróbálhatják a 200 mérföldes sebességgel repesztő Rhino APC-t, körbe lépdelhetik a várost a kétlábú Raptor lépegetővel, vagy kilőhetnek az űrbe a Corsair kozmikus harci géppel. A járművek váltogatása sok érdekességet hoz a játékba. **Mikor már épp hozzászoknál a lebegő Havoc-hoz vagy a Venom-hoz, 2D-s taktikát és új navigációs technikát kell elsajátítanod a Rhino-s küldetésekhez.** Ehhez hasonlóan, a tankról a Raptor-ra való váltásnál, újabb taktikát kifejlesztve, át kell szokni a mech-re. Ha esetleg elértél a játék végére, a Corsair vezetéséhez leginkább a *Colony Wars*-ban elsajátított képességeidre lesz szükség.
Mindent összegezve, a *Weapons Of Justice* ritkán éri el az unalom alsó határát. Nagyszerű hangulatával minden megvan benne, amit az ember egy folytatástól elvárhat – ugyanaz a hatalmas alapötlet jobb grafikával, új történet, új fegyverek és járművek. A városon átrepülni még mindig érdekes, és a küldetések sem egy kaptafára készültek. S bár nem annyira újszerű, mint az elődje, mégis kemény, igényes ez az arcade játék, amely az ujjakon kívül az agyat is munkára fogja.

Dean Evans 



MÉG ILYET...

G-Police 9/10
Colony Wars 9/10
G-Police: WOJ 8/10 PSM 03





[1-2] Szolgálunk és védünk – irányított Seeker rakétákkal és Vanguard bombákkal...

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	a *Blade Runner* találkozik *Judge Dredd*-del	8
JÁTSZHATÓSÁG:	lebegj, repülj, vezess és lépegess a legyőzöttek körül	8
ÉLETTARTAM:	csak a 10. küldetésig könyörületes.	8

Az arcade-stílusú lövöldözés új dimenziója nyílik meg a változatos játékmenetnek és a stílusos környezetnek köszönhetően. Egy alapmű kiváló folytatása.

8 A TÍZBŐL

Castrol Honda Superbike Racing

Rúgd be a motort, az első superbike szimulátor megérkezett a PlayStation-re. **De vigyázz, ezek nem szelíd motorosok...**

1


2


3


6


4


5


7


[1] Hacsak nem vagy motoros guru, csak a rajtnál láthatod riválisaidat. [2 - 5] Ááá, a nyílt út. Sajnos csak az egyenesekben engedheted szabadjára motorod erejét. [6] Lehet, hogy te rendben vagy, de a motorod nincs.

"Gondolj egyet! Gondold meg magad! Gondolj egy motorra..." Így szólt az egyik információs film mantrája, mely arra bíztatott minket, hogy ne égessük el a nagyit, vagy azt a folyton kotyogó szőkeséget.

Ez – miközben *Starsky And Hutch*-ot játszottunk – emlékeztetett minket arra, hogy a motorok igenis léteznek. Sajnos a fejlődő fejlesztők képzeletét már nem ragadta meg annyira a dolog, ők továbbra is figyelmen kívül hagyják a sisakos utazókat és a négykerekű rohanásnak szentelik figyelmüket.

Csak idén futottak ki a *GT*-k, az *RR*-ek és a *VR*-ek. A kétkerekű száguldás szerelmeseinek ennek ellenére nem túl sok falat jutott a *Road Rash* és a lebilincselőnek tartott *Moto Racer* óta. A sisakos, bőrbe öltözött *Castrol Honda Superbike Racing* most mindent a helyére tesz. A rúgásra induló elődök hagyományaival szakítva ez a játék az első PlayStation-re készült gyorsasági motorverseny-szimulátorként igyekszik betörni a köztudatba. Itt nem a fullgáz a fontos és nem is az, hogy letaszítsd ellenfeleidet az útról – itt a precízió, a bütykölés a téma, ez itt maga a valóság, kishaver.

ITT NEM A FULLGÁZ A FONTOS ÉS NEM IS AZ, HOGY LETASZÍTSD ELLENFELEIDET AZ ÚTRÓL – ITT A PRECÍZIÓ, A BÜTYKÖLÉS A TÉMA, EZ ITT MAGA A VALÓSÁG, KISHAVER.

Az 1997-es bajnok Honda RC45 nyergében Leicester-től az USA-ig 14 pályán küzdhetsz maximum 23, a számítógép által irányított ellenfeleddel. De mielőtt még azt hinnéd, hogy máris menő vagy, először a motor rejtelmeit kell magadévá tenned. **Ahhoz, hogy versenyezhess, agyadba kell vésődnie a versenypályának és a fékkel is közelebbről kell megismerkedned.** A fejlesztők arra koncentráltak, hogy a nehézségi szintek folyamatosan egymásba olvadjanak – és alaposan elhibázták.



A kezdő (rookie) fokozatban automata féked van, mely hasznos a kanyarvételnél, irányjelző nyilakat látsz, melyek segítenek az aszfalton maradni és motorod abszolút törhetetlen. Majdnem mint az oldalsó, stabilizáló kerekek a gyerekbiciklikben - könnyű a vezetés. Túl könnyű. Így sokkoló élményben van részed, amikor az amatőr (amateur) szintre lépsz, és búcsút mondasz a számítógépes támogatásnak. Kizárólag a leghosszabb egyenesben engedheted szabadjára motorod erejét,







KIADÓ:	THQ	FEJLESZTŐ:	Interactive
MEGJELENÉS:	Augusztus	KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	13 990	MŰFAJ:	Motorverseny



[1 - 4] Akár hiszed, akár nem, ezek mind különböző pályák, de nagy okosan majdnem azonos kinézetet adtak nekik. A változatosság hiányán nem segít az a tény sem, hogy csak a szponzor motorján ülhetsz.
[5] Nicsak, egy ház! Tudtam, hogy lesz itt valami táj a pálya mellett...



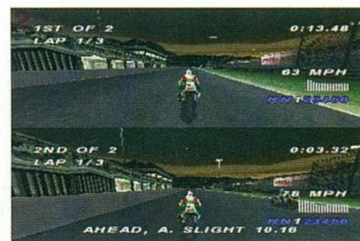
A KEZELÉS ÖSZTÖNSZERŰ, DE A KORMÁNYZÁST LEGALÁBB ANNYIRA TERMÉSZETESEN KELL VENNED, MINT A LÉGZÉST, HA NYERNI AKARSZ.

mivel a kanyarokat csak nyugodt tempóban tudod bevenni. Mire a profi (professional) szintre érsz, már nagy sebességgel rohan a géped, és a legkisebb ütközés is kieséshez vezethet.
Az Analog Controller a kezelést sokkal ösztönszerűbbé teszi, mint egyéb játékoknál, itt a jobb gomb a gázadagoló. De ha nyerni akarsz, a kormányzást legalább annyira természetesen kell venned, mint a légzést. A számítógép által irányított ellenfelek csapatot alkotva, precízen kanyarodnak, és a legkisebb hiba esetén azonnal a közösen felvert porukban találod magad.
A *Gran Turismo*-hoz hasonló játékok esetén a pontos kezelést fényképszerű grafika egészíti ki. A *CHSR* esetében ez nem igaz. A pályák annyira jellegtelenek, hogy minden kanyar ugyanúgy néz ki, s ez a bajnokság befejezését igen unalmas feladattá teszi. Lehet, hogy ez a valószerű ábrázolása az igazi versenypályáknak, de ha ennyire ugyanolyanok, némi művészi ráhatás talán megbocsátható lett volna.
Más konzolos autó-motorverseny játékokhoz képest nem sok újat ad a program. Az, hogy négy kerékről kettőre váltottak, nem tudja elfedni az eredeti ötletek és a kidolgozottság hiányát. Úgy néz ki, hogy a fejlesztők annyit legyeskedtek a Honda csapat körül a fizikai adottságok fejlesztése érdekében, hogy a mozgások fejlesztése a projekt egyéb részeinek rovására ment. Csak azért eladható, mert motorok vannak benne. Ha jó verseny-szimulátort akarsz, a már ismert arcokat keresd. De ha nagyon és csakis a motorok izgatnak, akkor itt a stílus egy újabb képviselője, melynek bizony hibája a mélység és a minőség hiánya. Ha egy faszent türelmével és egy Shaolin szerzetes odaadásával rendelkezel, meg tudsz birkózni ezzel a játékkal. Bár a szellemi tökély elérése talán könnyebb feladat...
Az Interactive egy masszív, erőteljes szimulátort készített. A *Castrol Honda Superbike Racing*-gel játszani olyan, mint ha egy egész doboz krémes bonbont falna fel az ember. Az elején ízlik, de később olyan egyhangúvá és nehezen emészthetővé válik, hogy nehezedre esik majd folytatni. Többfajta motor és egyéni pályák sokkal fogyaszthatóbbá tették volna ezt a játékot - iskolapéldája azoknak a programoknak, melyeknek szüksége van egy továbbfejlesztett folytatásra.

David Harrison 

Még ilyet...

- Moto Racer 8/10
- Moto Racer 2 7/10
- CH Superbike Racing 6/10 PSM 03
- Jeremy McGrath 6/10
- Road Rash 6/10

[1 - 2] Arra is van lehetőséged, hogy egy haverral ügyetlenkedd végig a pályát.

ÉRTÉKELÉS

PlayStation Magazin 03

GRAFIKA:	Működőképes, de a látvány szempontjából átlagos	5
JÁTSZHATÓSÁG:	Ez nem egy játék, hanem egy életre szóló választás	8
ÉLETTARTAM:	Keményebb, mint egy ódon lovag páncélja	5

Motorok szerelmesei, megkaptátok, amire vágytatok, fel van adva a lecke. Könnyed flörtnek viszont túl kemény.

6 A TÍZBŐL

[1] Pályára mindenki! [2] Egy bíró. [3] Egy sportprogram [4] Egy gól. Gól? GÓÓÓÓÓÓÓÓÓÓL! GÓÓÓÓÓL! GÓLGÓLGÓL stb. [5] További információk.

FA Premier League Stars

"Végre egy nagyszerű játék a láthatáron!" kiáltja egy túlzottan lelkes *FA Premier League Stars* kommentátor. Nos... bocs pajtás, **de ennek mi leszünk a megmondhatói.**

Itt a *PSM*-nél nem kis felbolydulást keltett egy olyan futballjáték híre, amely módosított *FIFA*-motorral fut, és amelyet némi tisztességes menedzselési elemmel is kibővítettek. Az Amigán futó *Sensible World of Soccer* óta mostanáig nem született olyan valóban játszható játék (olyan értelemben véve, hogy a játék nemcsak a gombok nyomogatására ad lehetőséget, hanem jó is), amely sikeresen ötvözte volna a futballcsapat menedzselését és a foci játékát. Akárcsak az *SWOS*-nél, a *FAPLS*-nél is elég egyszerűre vették a játék menedzselési részét, ami korántsem gyengíti annak erényeit – egyszerűen csak olyan szintre lőtték be, hogy minden generáció számára élvezhető legyen. Egy új idény megkezdésénél például beállíthatjuk a sérülések és a meccstilalmak időtartamát, sőt, ezek szintje is változhat a realisztikus és a nem létező között.

A pénz, minden baj forrása a foci gyönyörű világában, nem játszik szerepet a *FAPLS*-ben. A játékosok értékét ehelyett csillagokkal mérik, azokat pedig nem a jegyárak megemelésével vagy a csapat mezének reklám céljából történő háromszori lecserélésével lehet kiérdemelni, hanem a pályán nyújtott jó teljesítménnyel. Akár a régi szép időkben, nem úgy, mint ma.

Minél többet nyersz és minél jobb a teljesítményed – mert a csillagokat nem csak a győzelem után ítélik oda – annál jobb lehet a csapatod is. A játékot egy pancser bagázzsal kezded. **Esetlen játékosaidból azonban idővel, valamint a szűk források megfelelő elosztásával telivér futball-profikat nevelhetsz.**



A játékosok teljesítményét több területen is lehet növelni, ide tartozik többek közt a gyorsaság, az irányíthatóság, az erőnlét és a rúgások ereje, hogy csak egy párat soroljunk fel. Ezen tulajdonságok mindegyikét egy mindössze egytől-ötig terjedő skálán mérik, ezért ha úgy döntesz, hogy megemeled valamelyik játékosod teljesítményét, a változás azonnal szembeötlő lesz, amint új és tökéletesített focistáid a pályára lépnek.

A csillagokat gyűjteni lehet, és ezek igazi keményvalutaként használhatók fel a futballpiacon. Ez a folyamatos és kiegyensúlyozott növekedés és fejlődés igen erős RPG-s vonása a játéknak. Egy jó motorral kiegészítve ez egy átlagos futball-szimulátort is elég jó játékká változtathatna.

Az igazi probléma – ha már ki kell emelni egy hibát – ott keresendő, hogy a *FAPLS*-nél nem megfelelő a képkockák frissítési sebessége (frame rate). Ez az a sebesség, amellyel a játékkonzol vagy a számítógép egymás után a képernyőre vetíti az egyes képkockákat. Ha ez a sebesség nagy, akkor a játék animációja csodálatosan simán fog futni, azonban minél alacsonyabb, annál szaggatottabb lesz a figurák és a kocsik mozgása vagy

A PÉNZ, MINDEN BAJ FORRÁSA A FOCI GYÖNYÖRŰ VILÁGÁBAN, NEM JÁTSZIK SZEREPET AZ *FA PREMIER LEAGUE STARS*BAN.

[1 – 2] A szögletek rúgása kiábrándítóan kiszámíthatatlan.

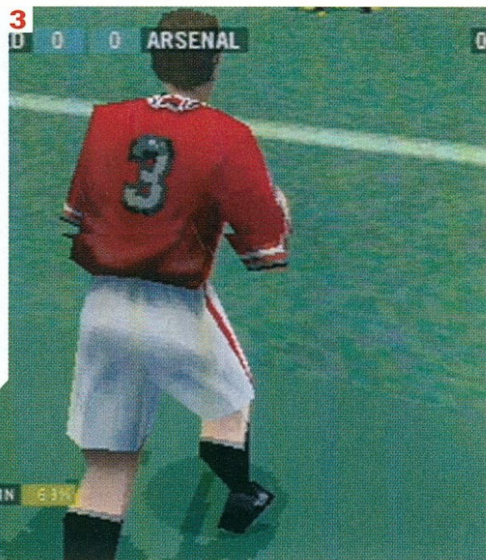




KIADÓ:	EA	FEJLESZTŐ:	In-house
MEGJELENÉS:	augusztus	KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	13990,-	MŰFAJ:	Futball-szimulátor

1


2


3


JÁTSSZUNK MEG EGY MAGASAN ÍVELŐ HOSSZÚ ÁTADÁST, ÉS LÁTNI FOGJUK, HOGY A LABDA A FIZIKA TÖRVÉNYEINEK FITTYET HÁNYVA FOG PÖRÖGNI EGÉSZEN AMÍG TELJESEN SZEM ELŐL VESZÍTJÜK.

az egyes jelenetek pörgése, és az egész inkább úgy fog kinézni, mint egy állókép-sorozat lejátszása. Ez rontja a vizuális élményt és a játék menete is akadozó lesz. Az *FAPLS* is valahol ebbe a kategóriába tartozik.

Képzeljünk el egy focijátékot, ahol egy játékos mögött éppen a tizenhatoson belül levő labda egy másodperc alatt a hálóba kerül. Vagy ahol egy keresztátadás természetellenesen gyors vibrálással és hétmérföldes iramban repül el két elszánt csatár felett. Tiszta őrület! De ez még nem minden – a focistáknak a fordulásához akkora térre van szükségük, mint egy tehénnek. Minden 90°-nál nagyobb fordulásnál egy szánalmasan nyakatekert animációt kell elviselnünk, amíg az emberünk elfoglalja új helyét. És az ostoba dolgok még csak most jönnek. Miért kell egy játékosnak mindig nekifutnia a bedobáshoz, még akkor is, ha játékostársa ott áll az orra előtt? A számítógép által irányított csapatnak miért kell mindig hosszú átadásokat megjátszania ahhoz, hogy kirúgják a labdát a pályáról? Ezen felül, miért válik a számítógép-irányította ellenfél annyira átkozottul kiismerhetővé mindössze néhány játszma után? A labda ráadásul fáradhatatlannak tűnik guruláskor. Játsszunk meg egy magasan ívelő hosszú átadást, és látni fogjuk, hogy a labda a fizika törvényeire fittyet hányva pörög egészen amíg teljesen szem elöl veszítjük. Szitkozódhatunk így kiáltozva "A fenébe!" meg "30 méterrel korábban kellett volna elfogynia az energiádnak, te átkozott...", de mindhiába. Bizony, csalódást kelt. És rendesen be is gurulunk tőle.

Na, ezért kiábrándító játék az *FA Premier League Stars*. Nem okos dolog ennyire alulbecsülni egy programnál a játszhatóság fontosságát. Bíznunk kellene egy játékban, mármint, hogy az nem fog minket becsapni, esetleg ügyes-bajos kivitelezésével vagy kódolásával nem fogja nevetség tárgyává tenni képességeinket. A csillag-rendszer és a csapatvezetés a játék briliáns és jól kivitelezett részei, de a játék érdemi akció-része sajnos sok kívánnivalót hagy maga után.

Justin Calvert 

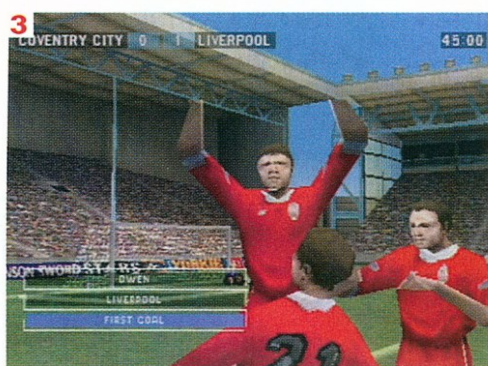




[1-4] A *Stars* egy módosított *FIFA*-motorral fut. Ennek sok jellemző vonását és tulajdonságát fel fogjuk ismerni. Akkor hát vizuálisan miért annyira primitív mintha a *FIFA '97* előtti sötét időkből származna?

1


2


3


4


5


[1] Egy abszolút oltári ollózás. Kár, hogy mellé ment. [2] Rúgj a labdába és reménykedj. Ennél többet nem is kívánhatsz. [3] Ismerős látvány. De lesz-e sok ilyen pillanat a következő idényben? [4] Néhány statisztikai adat a meccsről. Ezt csak szeretni lehet. [5] És itt van! A *FAPLS* csúcs ötlete: a csillag-rendszer. A játék még ennek ellenére is olyan amilyen, de jövőre talán ezen is segítenek...

Még ilyet...

FIFA '99	9/10	
ISS Pro '98	9/10	
FIFA '98: RTWC	8/10	
FAPL Stars	5/10	PSM03

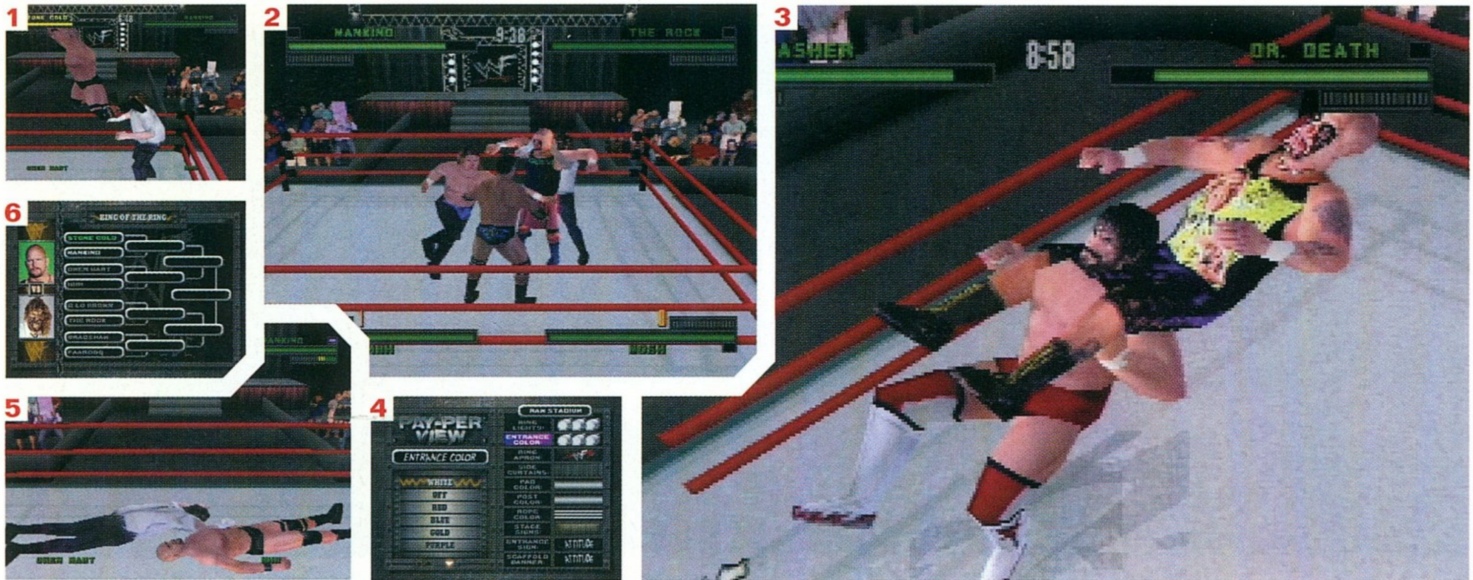
ÉRTÉKELÉS

PlayStation Magazin 03

GRAFIKA:	Nem olyan jó, mint az elődei – vajon miért?	5
JÁTSZHATÓSÁG:	Az első három meccsig vesződséges. Azután...	4
ÉLETTARTAM:	A csillag-rendszer mindig visszahúz, mint egy örvény	5

Mifelénk mindenki kissé kiábrándult a játékból, mert ez kellett volna, hogy legyen a PlayStation *Sensible World of Soccer*-re adott válasza. Sajnos nem az... Bocs.

5 A TÍZBŐL



[1-5] Az ugrálós rugásoktól egészen a hátborzongató (de mókás) Pay Per View Mode-ig a *WWF Attitude*-ben minden megvan.
[6] De az egyszerű, hagyományos bajnokságok se maradtak ki.

WWF Attitude

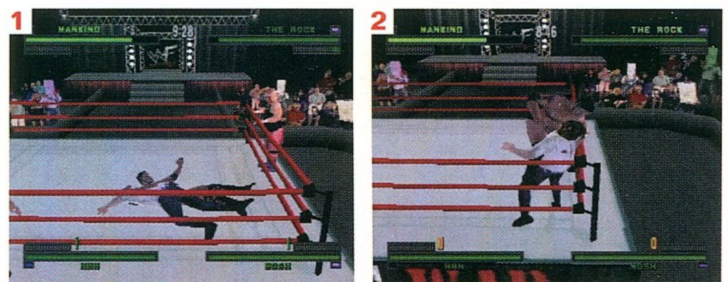
Ah, az emberiség! Egy birkózós játék hódíthat? Egy birkózós játék, ami az elsőrangú verekedős játékokkal vetekedik felépítés és játszhatóság tekintetében? **Mivé lesz a világ?**

A pankrációs játékokkal kapcsolatban kétféle vélemény létezik. Egyesek szerint ezek pusztán a már jól ismert verekedős játékok utánzatai, bár legalább licenszek mögé rejtőző arculattal. Másoknak egy W-izé-bigyó program megjelenése a piacon éppoly valószerűtlen dolog, mint egy lottó telitalálat vagy a Messiás második eljövetele. Ha a *PSM* minden beérkezett, birkózással kapcsolatos levélből papírmasé babát hajtogatna, már meglenne a saját modern papír-kolosszusa.

A múltban csupán azért pontoztuk alul a birkózós játékokat, mert gyengék voltak. Nincs semmiféle előítéletünk a műfajjal szemben. Vegyük például a *WWF Attitude*-öt. Remek játék. Megbízhatónak látszik, bámulatosan sok opciót kínál, és mindenekfelett igazán jó szórakozás. Válts csak néhány szót a fejlesztő csapattal az Acclaim-nél, és mindjárt kiderül, hogy számukra ez igazi szenvedély volt, nemcsak egy mezei munka. Nagy rajongói a sportnak – idézőjel nélkül! -, amely tényt már a játékmódok és az ezekhez kapcsolódó fogások puszta száma is visszatükröz. Az *Attitude* által felsorakoztatott birkózási változatok minden egyes darabjának a bemutatása sokkal több helyet igényelne, mint amennyit ez az írás megenged. S ha még az ezekben rejlő apró furfangokat is el szeretnénk magyarázni azoknak, akik nem követik a birkózást, az még több időbe telne. Nehéz megfogalmazni, milyen fantasztikusan részletes és átfogó az Acclaim játéka.

VÁLTOZATOS BAJNOKSÁGRENDSZERT KÍNÁL, AMELY MÖGÖTT A RANGLISTÁN VALÓ FELJEBB JUTÁS MOTIVÁLÓ EREJE MUNKÁLKODIK.

Hogy néhány *PSM* kedvencet említsünk; a Carrier Mode szuper, a Last Man Standing (Az utolsó emberig) funkció olyan, mint egy jó kis buli a haverokkal, a Pay Per View



[1] A négyemberes fogócska nagyszerű. [2] Ez már aligha sport.









■ KIADÓ:	Acclaim	■ FEJLESZTŐ:	In-house
■ MEGJELENÉS:	Augusztus	■ KORHATÁR:	Nincs
■ ÁR:	13 990,-	■ MŰFAJ:	Pankráció-szimulátor



[1] Állj arrébb, légyszi'! [2] Itt valami baj lesz. [3] Ez a Lumberjack (Favágó)-trükk. Furán hangzik, és az is. [4] Itt a csavarás. Mindjárt jön a kiáltás. [5] A fülgyűrés igazi férfisport. [6] Ki volt a legjobb? [7] Mindent bele!



(Azért fizetsz, amit nézel) pedig már egy majdnem riasztóan perfekcionista vonás. A birkózó szövetség sok marketingmunkát fordíthatott arra, hogy összekapcsolja a minőséget és a néhány órányi tévézésért fizetett készpénzt. Az a tény, hogy a fizetős kábelcsatorna annyira összefonódott a birkózással, hogy egy videójáték erről mintázza egyik legfőbb játékmódját, őszintén szólva nyugtalanító. Jarvis Cocker elhamarkodottan beszélt. *Ez* a hardcore.

De térjünk vissza egy pillanatra a Carrier Mode-hoz. A legtöbb verekedős játék egyik problémája az, hogy normális egyjátékos beállításuk – és ez teréd is vonatkozik, *Tekken* – csak élettelen, jellegtelen küzdelmeket tartogat. Ezzel szemben A *WWF Attitude* változatos bajnokságrendszert kínál, amely mögött a ranglistán való feljebb jutás motiváló ereje munkálkodik. Ahelyett, hogy csak egy rakás tetszőleges figurával harcolnál egymás után, itt egész sor különböző mérkőzésen kell átesned. Ez egy ragyogó, magával ragadó vonás. Más fejlesztők is tanulhatnak belőle.

Természetesen ezek a megjelenésbeli finomságok vajmi keveset jelentenének, ha a *WWF Attitude*-ből hiányozna az ehhez illő programváz. Szerencsére nem ez a helyzet. Habár az irányítást illetően meg sem próbál semmiféle újdonsággal szolgálni, az *Attitue* kényelmesen megközelíthető. Ha bármikor leragadsz egy mozdulatnál, látogass csak gyorsan el a Start menühöz, ahol számos tanácsot találhatsz. Csodálatos módon a menetek itt sosem fajulnak dzsemborikká, ahogy azt néhány más birkózós játéknál megszokhattuk. S ez igazán remek dolog.

Ráadásul fantasztikusan néz ki. Minden ellenfélben tisztán lehet érezni valamiféle állandósult szilárdságot. A *WCW Nitro*-ban, például mindennapos volt átlagon aluli

FÉRFIT FARAGOK BELŐLED

A *PSM* egyik kedvenc *WWF Attitude* attrakciója a Create A Wrestler (Alkoss Meg Egy Birkózót) opció. Pont azt jelenti, amit a képernyőn olvashatunk. És tényleg elég jó. Sajnos a *PSM* első próbálkozása sok kívánnivalót hagyott maga után...





[1] Emlékeztet egy márnára. Jó kezdés! [2] Gatya néminemű extrákkal a férfias emberünknek. [3] A francba! Nincs elég zsír!

ütközés-észlelés. Az *Attitude* viszont hidegvérrel kerüli ki a tömör testeken átsuhanó fantom karok problémáját, és az ehhez hasonlókat. **A rajongók odáig lesznek a figurák részletezettségétől, míg a *WWF*-ben járatlanok pusztán esztétikai szempontból fogják azokat nagyra becsülni.** A játék megfelelően gyors, még a négyszereplős fogócska sem hazudtolja meg önmagát. Gyönyörűen tervezett figurák, gyors és ádáz küzdelem. Mit kívánhat még az ember?

Az *WWF Attitude* egy jó kis verekedős játék. Könnyű megmosolyogni a parádés pantomimbirkózást, de emiatt botorság volna elutasítani egy elsőosztályú videójátékot. Még soha ennyi szépen megrajzolt virtuális birkózó nem viselt a küzdőtéren ily kevés virtuális ruhát. Mégis, ha mi, földi halandók megengedhetnénk magunknak ilyen gatyákat és ilyen fizikumot, valószínűleg lemondanánk a nadrágról is...

James Price 



Még ilyet...

WWF Attitude	8/10	*PSM03*
WWF War Zone	7/10	
WCW Vs The World	6/10	
WCW Nitro	5/10	

ÉRTÉKELÉS

PlayStation Magazin 03

■ GRAFIKA:	A birkózófigurák szuperek	8
■ JÁTSZHATÓSÁG:	A verekedős műfajban nem rossz	8
■ ÉLETTARTAM:	Egy halom opció	9

A legjobb birkózós játék PlayStation-ön, a War Zone méltó utódja. Érdemes belepillantani, még ha nem is rajongsz a birkózásért.

8 A TÍZBŐL

CD MELLÉKLET



AZ E HAVI LEMEZÜNKÖN SZEREPLŐ JÁTÉKOK ISMÉT PRÓBÁRA TESZIK UJJAID FÜRGESÉGÉT. SZAPORÁN NYOMOGATHATOD A GOMBOKAT A *SPEED FREAKS*-BEN, AZ *EVIL ZONE*-BAN S AZ *UM JAMMER LAMMY* ÉS A *BUGS BUNNY* SEM LESZ SÉTAGALOPP.



A CD HASZNÁLATA: Tedd be a lemezt és a menüben a → és a ← gombok segítségével átnézheted a választékot. A kívánt demo indításához nyomd meg a x gombot. Néhány demo végén újra kell indítanod a gépedet.

Speed Freaks

- **KIADÓ:** SCEE
- **MŰFAJ:** Gokart-verseny
- **PROGRAM:** Játszható demo

Ez a játék jó. Nem vicc – ez a játék hihetetelenül jó. Attól eltekintve, hogy hiányzik belőle az eredetiség, a *Speed Freaks* még a *Mario Kart* SNES-es verzióját is lenyomja. Felhőtlen szórakozás, és alapmű, melynek minden gamer bevásárló-listáján szerepelnie kell. A *PSM* most lehetőséget ad rá, hogy magatok is kipróbálhassátok.

A demoban lehetőség van egy- és többjátékos, vagy demo módra, ezekben hat karakter közül választhatunk. A pályán való körözés közben power-up-okat és fegyvereket vehetünk föl – ezek a pálya mellet szétszórtan heverő ládákban találhatók – mielőtt győzedelmeskednénk. Ahogy egyik játékot küldjük a másik után, a *Speed Freaks* az alvásnak kiváló ellenszere lesz. Olyan játék, amely tönkretehetne egy kapcsolatot; de nem teszi. Ez egy a sok jó tulajdonsága közül – a többjátékos módok használatával nem marad ki senki a játékból. Újságot az asztalra, a CD-t a PlaySation-be, és kezdj el játszani...MOST.

■ **Irányítás**

D-pad:	kormányzás
◎	fék
⊗	gyorsítás
△	kamera
R1	csúszás oldalra
L1	csúszás oldalra
R2	tűz
L2	turbó

■ **Egyéb jellemzők:** Van egy pár... Ha a demo nem hozta meg a vásárlási kedved, talán a következők megteszik – 24 pálya, 5 játékmód, 9 karakter (ezekből 3 titkos). És végül, a demo Vs Mode-ja két játékost enged a kormány mellé. A teljes verzióban 3, vagy akár 4 játékos módra is lehetőség nyílik. Csúcs.

■ **További infok:** Számunk eme döbbenetesen jó autós játékkal részletesebben is foglalkozik.

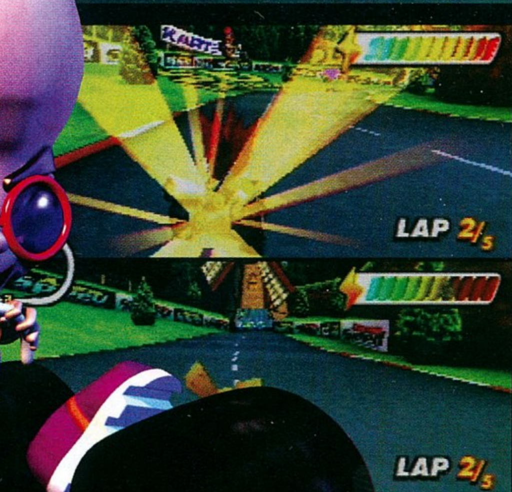




Talán jól is néz ki, de az biztos, hogy őrülten élvezetes. Ragadj magad mellé valakit, aztán pörgesd fel a motort egy- vagy inkább három óra *Speed Freaks* erejéig. Kevé elvetemültebb játéko láthattál eddig....







Tony Hawk's Pro Skater

■ KIADÓ: **Activision**
■ MŰFAJ: **Gördeszka-szimulátor**
■ PROGRAM: **Játszható demo**

Egy újabb játék abból a kategóriából, ami lebénítja az irodát... A *THPS* nagyon kellemes meglepetésnek bizonyult; a könnyen megtanulható irányítás jóvoltából egy trükkös combo szinte gyerekjáték. A demoban akár Tony Hawk-ként, vagy Bob Burnquist-ként is játszhatunk.

Tony – aki arról ismert, hogy gördeszkázás során idejének nagy részét a "léggörizéssel" tölti – a *PSM* demoban elkápráztat minket trükkjeivel. A képernyőn megjelenő statisztikák viszont azt mutatják, hogy Burnquist inkább az utcai mutatványok nagymestere. A világ két legjobb deszkásának képességei nem okoznak majd csalódást senkinek...

Ebben a verzióban két játékmód – egy játékos, vagy osztott képernyőn két játékos – közül választhatunk. Két percünk van arra, hogy a lehető legtöbb pontot érjük el káprázatos kaszkadőrmutatványokkal, azonban észben kell tartani, hogy a pontok nem jelentenek díjakat, és azt, hogy a félig-meddig sikerült trükkök eredménye csupán néhány centi lehorzsolt bőr. Ebben a játékban a gyakorlat teszi a mestert, emellett igen jól is néz ki...









Deszkázz mint a "léggöri" királya, a rámpák és az egyéb kínzóeszközök között; a másik lehetőség Bob Burnquist, az utcai trükkök zseniális szakértője.

■ **Irányítás**

↑	előre dőlés/lejövetel a rámpáról
→	fordulás/egyensúlyozás (a rámpa peremén)
↓	fékezés/hátradőlés
△	peremezés
□	trükk – rúgással
○	trükk – a deszkát megragadva
⊗	guggolás, aztán felugrás
SELECT	kamera
START	szünet

Az ⊗ lenyomásával leguggolhatunk, felengedésekor ugrunk (ezt hívják ollie-nak). Minél tovább tartjuk lenn az ⊗ gombot, az ugrás annál nagyobb lesz. Ahhoz, hogy egy peremre felugorjunk, a △ gombot kell használni, amikor a rámpa szélén, vagy valamilyen perem közelében tartózkodunk.

A levegőben a ○ vagy □ plusz a D-pad-on valamilyen irány használatával lehet trükközni.

■ **Egyéb jellemzők:**
A full verzió kilenc különböző képességű profi deszkás közül enged választani. Válaszd ki az egyiket, és irány egy gördeszkapálya a rendelkezésre álló tíz közül, melyek mindegyike a megfelelő felszereléssel rendelkezik a több órás szórakozáshoz (és nincsenek öregek, akik panaszkodnának...). Az egy- és többjátékos üzemmódban egyaránt megpróbálhatjuk a rámpát, vagy utcai képességeinket tehetjük próbára a Trükk vagy a Harc üzemmódban.

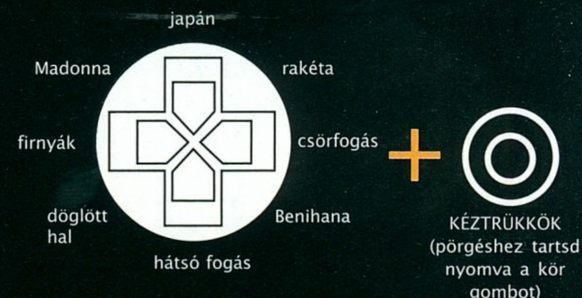




Rövidke tipp: Akarsz még lazább trükköket csinálni? Dolgoztasd meg a forgás-gombokat a levegőben (a la *Cool Boarders 2*) a szükséges plusszhoz...

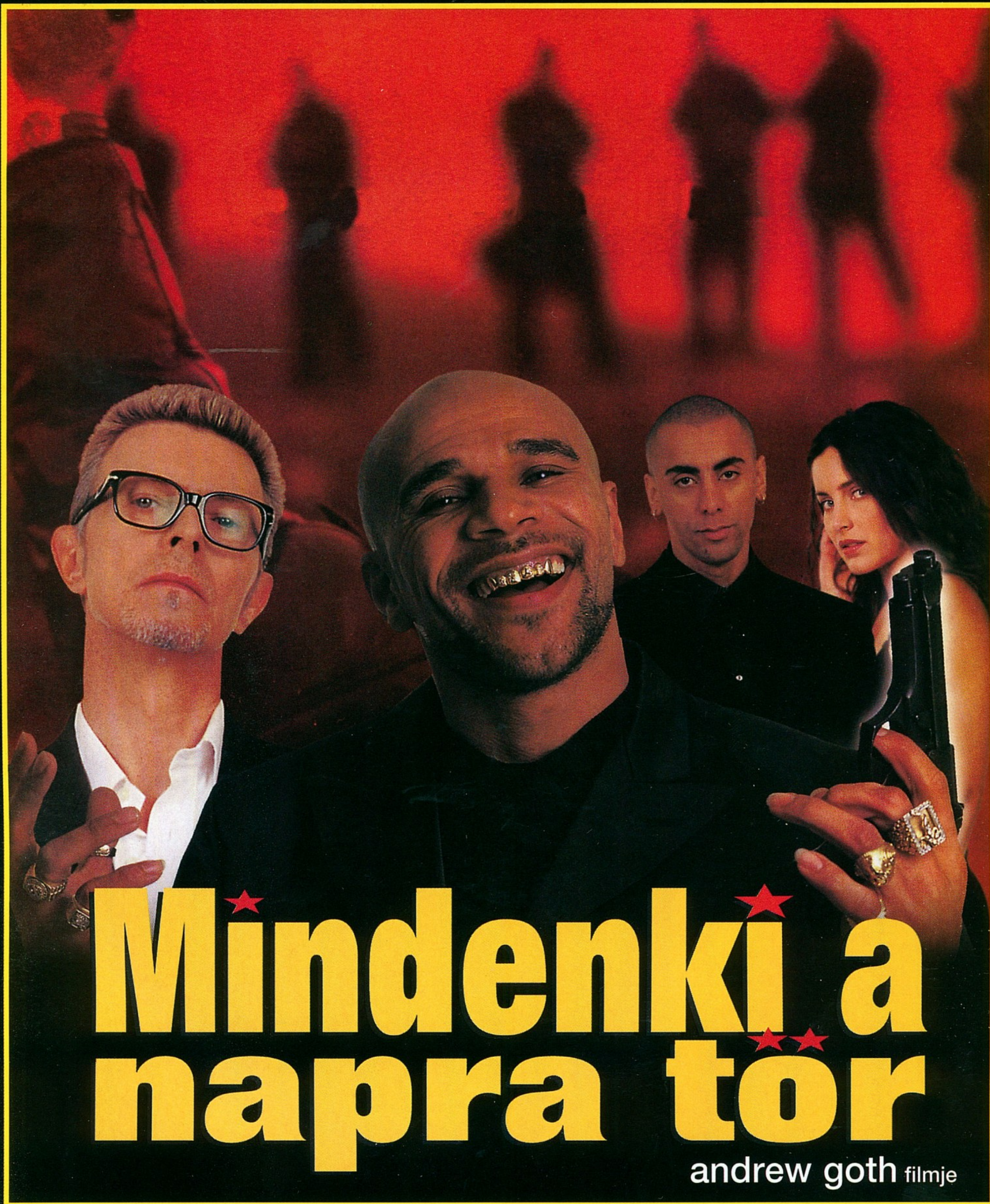








david bowie · andrew goth · rachel shelley · és goldie



hamarosan a mozikban!

Um Jammer Lammy

■ KIADÓ:	SCEE
■ MŰFAJ:	Rock/rap tombolás
■ PROGRAM:	Játszható demo

A közszeretetnek örvendő *PaRappa The Rapper* folytatása, az *UJL* pont akkora császár, mint az elődje.

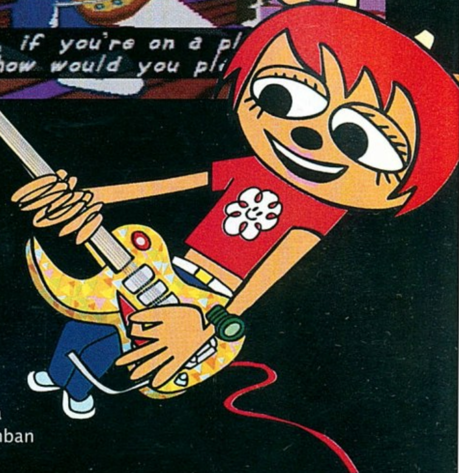
Amikor először meghallottuk, hogy a koncepció megtartása mellett a rap helyett a rock dominál majd, kicsit megszeppentünk. Nem mintha bármi bajunk lenne a rockzenével – épp tegnap zúztunk a Godspeed You Black Emporer-jére –, csak nem tudtuk elképzelni, hogy ugyanolyan élvezetes lehet, mint a *PaRappa*. Elképzelhető a megkönnyebbülésünk, mikor a játékra rászabadulva kiderült, hogy semmit sem vesztett varázsából.

Bár sok szereplő megváltozott, a demo-pályán mégis ott van régi kedvencünk, Chop Chop Master Onion, azzal a különbséggel, hogy most a dojo-ját (harcművészeti edzőterem) otthagyva a színpadon segíti Lammyt a sztársághoz vezető rögös úton. A pálya teljesítéséhez csupán az ő irányítására kell bíznunk magunkat. A képernyőn megjelenő jeleknek megfelelő billentyűt kell lenyomni; ezzel már elértük a "jó" minősítést a rapskálán. Attól függően, hogy mennyire free-style-os az előadás, és hogy gitártudásunk mennyire van ott a spiccen, bármi előfordulhat. Mi azt tanácsoljuk, hogy őrülten nyomkodd a gombokat, amíg barátaid áhítattal figyelik természetes ritmusérzékedet...



"Jól dzsemmelsz!"
A sikerhez kövesd pontosan Chop Chop Master Onion utasításait!





■ **Irányítás**
A képernyőn

■ **Egyéb lehetőségek**
A full verzióban Lammyt, egy fiatal gitáros lányt kell sztárrá tenni. A dicsőségért folytatott küzdelem során, Chop Chop Master Onion gondos irányításával olyan feladatokat kell leküzdeni, mint pl. harc a tűzzel, láncfűrész használata, vagy gyermekfelügyelet...

Ja, és ez a demo verzió csak egy játékos. A jövő havi *PSM* demo CD-n már ott lesz a két játékos verzió is!

■ **További infok:**
Az *UJL*-t majd a következő számban boncolgatjuk.

Problémák vannak a CD-vel?
Tedd a hibás CD-t egy borítékba, és postázd a szerkesztőség címére. Letesztéljük, és ha valóban nem működik, küldünk egy másikat. Figyelem, régi CD-k nincsenek raktáron!

Hivatalos Magyar PlayStation Magazin
1033 Budapest, Hajógyári sziget 131. épület 1. emelet 14.
Telefonszám: 457-1123

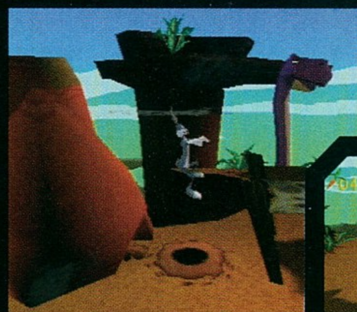
Bugs Bunny: Lost in Time

■ KIADÓ:	Infogrames
■ MŰFAJ:	3D platform
■ PROGRAM:	Játszható demo

A Warner Bros az Infogrames-szel állt össze, hogy mindenki kedvenc hősével megalkossák ezt a kiváló 3D platformjátékot. Saját kíváncsiságának áldozatul esve, Tapsi Hapsi most az időben veszett el – neked kell őt visszavezetned a jelenbe.
A demoban Tapsi a kőkorba kerül, a Dinoszaurusz Hegyre (Dinosaur Montain). A feladat: elkerülni Elmer Fudd-ot és klónjait. Az ujjaid igencsak elfáradnak majd, mire befejezed ezt a szintet...
Tipp – vigyázz azokra a 10 tonnás súlyokra, amelyek a gravitáció törvényének engedelmeskedve a legváratlanabb pillanatban esnek a fejedre az égből.

■ **Irányítás:**

D-pad:	irányok
□	rúgás
⊗	ugrás
○	guggolás
△	körülnézés
L1	gurulás
R1 + irány	nagy kövek odébbtolása
L2 + R2	nézetváltás
⊗ utána L1	bebújás egy nyúl-üregbe
R2	kis kövek vagy dobozok felvétele/letevése

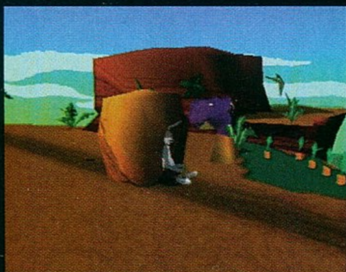




Vigyázz a 10 tonnás súlyokra, amelyek minden figyelmeztetés nélkül az égből zuhannak alá ...

■ **Egyéb lehetőségek:**
A teljes verzióban Tapsi ős-riválisaival küzd meg: Rissz-rossz Sam, Marslakó Marvin, Dodó Kacsa mellett még jó néhányan tiszteletüket teszik a hat korszak 20 pályáján. Szerepel a kőkorszaktól egészen a jövőbeli X Dimenzióig minden, természetesen bonusz pályák is vannak. Tapsi különleges képességei többek között azt is lehetővé teszik, hogy füleit helikopter-rotorlapátként használva repüljön... Milyen ötletes! (leszámítva a Kockásfülű Nyulat...)

■ **További infok:**
Vizsgáld be a PSM2-t!







Tapsi a kőkorszakban a Dinoszaurusz Hegyen. Tipp – óvakodj Elmer Fudd-tól és idegesítő klónjaitól!

Problémák vannak a CD-vel?

Tedd a hibás CD-t egy borítékba, és postázd a szerkesztőség címére. Leteszteljük, és ha valóban nem működik, küldünk egy másikat. Figyelem, régi CD-k nincsenek raktáron!

Hivatalos Magyar PlayStation Magazin
1033 Budapest, Hajógyári sziget 131. épület 1. emelet 14.

Telefonszám: 457-1123

Evil Zone

- KIADÓ: **Titus**
- MŰFAJ: **Verekedős**
- PROGRAM: **Játszható demo**

Eme tempós verekedős manga játék helyszíne I-Praseu szigete. Tíz harcos gyűlt össze, hogy megküzdjön Ihadurka-val, a boszorkánnyal. A fegyverek még testvérek között is elég nehézsúlyúak: a spéci támadások között szerepel például – az átkok és a belső szerveket fogyasztó férgek mellett – a termonukleáris csapás is... Öt játékmód közül választhatunk: Story (történet végigjátszása), Survival (túlélés), Practice (gyakorlás), valamint a szokásos egy/kétjátékos módok.

A demoban két karakter közül választhatunk – Setsuna Saizuki (az iskolás lány, akinek az alteregója egy őrangyal), vagy Danziver (aki úgy néz ki, mint a *Power Rangers* egyik szereplője). A Story módban lehetőség nyílik egyikükkel 3 egymást követő meccset végigjátszani; időlimit nincs – harcolj halálig!

Irányítás:

D-pad: mozgatás
△ támadás
□ védekezés
○ a menübeállítás figyelmen kívül hagyása



✕ menü opciók beállítása
SELECT/START vissza a címképernyőre
L1/R1 pálya kiválasztása
L2/R2 könnyített beállítás
START szünet

Egyéb lehetőségek:
Az *Evil Zone*-t többek között a manga stílusú grafika és animáció emeli ki a többi verekedős játék közül. A karakterek hirtelen megtöbbszöröződnek, lézersugarak vágódnak ki az égből, váratlanul atomrobbanások jelennek meg stb.

További info:
Küzdd vissza magad a *PSM01*-ig a teljes leírásért.







Bár kétségkívül nem harci dressz feszül rajta, Setsuna Saizuki bátran lengeti kardját...

Rat Attack

- KIADÓ: **Mindspace**
- MŰFAJ: **Logikai**
- PROGRAM: **Játszható demo**

Úgy 40 évvel azután, hogy egy korai űrkísérlet keretén belül kilőtték őket az űrbe, a két, Jefferson és Washington nevű laboratóriumi patkány visszatér a Földre. Néhány ördögi idegen szerkezet birtokában rágcsáló-lázadást robbantanak ki, hogy átvegyék a bolygó fölötti uralmat...

A feladat: elkapni a patkányokat. A játék megkezdése előtt Julius prof oktat ki minket mindarról, amit a patkányokról érdemes tudni – pl. a Patkánytalanító használata stb. Az itteni demo verzióban két lehetőség közül választhatunk (egy/kétjátékos), és három macska egyikét vehetjük igénybe. Egyjátékos módban négy pályát kell megtisztítani – társalgó, konyha, céllövölde és az akna. Ha elég patkányt gyűjtöttünk be a kilenc élet elvesztése nélkül, magával Beefy Bennett-tel, a játék egyik főkolomposával kerülünk szembe.

A többjátékos pályák színhelye a kert és a ház hátsó fertálya.

Irányítás:

D-pad: irányok
✕ patkánytalanítás
□ ugrás
△ speciális mozdulat
○ csapás
L1 sajt letétele

Egyéb lehetőségek
A full verzióban több, mint 50 egyjátékos, 15 feletti többjátékos (1-4 játékos) szint, és 8 különböző tulajdonságokkal rendelkező macska közül lehet választani. A pályák helyszínéül házak, kertek, múzeumok, gyárak szolgálnak – nyugodtan mondhatjuk, hogy bibliai méretű patkány-invázióról van szó...

További info:
Ha még több patkányosdira vagy kíváncsi, lapozz az 56. oldalra.







Ördögi patkányok akarják elfoglalni a Földet. A te dolgod, cicus, hogy elkapd őket. Gyorsan.

Decaying Orbit

- KIADÓ: **Yaroze**
- MŰFAJ: **Űr-szimuláció**
- PROGRAM: **Teljes játék**

A *DO* az űrben játszódó akciójáték, melyben a Liaobec Birodalommal kell megküzdened. A játék elején mélyen az ellenséges területen belül találod magad, és az első feladatod hazajutni. Bolygókkal, ellenséges bázisokkal, és még ki tudja, mivel teli szinteken kell végignavigálnod az űrhajódat.

Irányítás (digitális)

D-pad:	irányok
⊗	tolóerő
▢	tüzelés a lézerrel
△ ◎	extrák használata

Irányítás (analóg)

D-pad:	irányok
⊗	tolóerő
R1	lézer
L1/L2	extrák használata
R2/L1	extrák használata
R2/L2	az aktuális extrák közti váltogatás

A játék instrukciói a képernyőn olvashatók.

Egyéb info:
Ha többet akarsz tudni a *DO*-ról, látogasd meg a készítők weboldalát (www.dragonshadow.com).

Elveszve az űrben, körbevéve ellenségekkel – csak a lézered és a sebesség húzhat ki a bajból...

Tanx



Zörgess körbe lánctalp-hajtású sörösdobozokban, zászlókat gyűjtögetve. Ne egyedül...

- KIADÓ: **Yaroze**
- MŰFAJ: **Űr-szimuláció**
- PROGRAM: **Teljes játék**

A játék az alábbi három módban játszható:
Duel – a győzelemhez háromszor kell az ellenfelet eltenni láb alól
Search and retreive – Meg kell szerezni három zászlót, aztán saját pontozó-mezőinkre rakni azokat; aki először éri el a hármat, nyer. Az ellenfél zászlóit viszont le lehet nyúlni...
Capture the Flag – az ellenfél zászlóit (a bázisán található) kell a pontozó-mezőinkre rakni.

Irányítás

Az opció-képernyőn

↑↓	a megváltoztatni kívánt opció kiválasztása
←→	opció megváltoztatása

A játékban

↑	előre (légpárnás power-up-pal tolóerő növelése)
↓	hátra (power-up-pal nem él ez az irány)
←→	balra/jobbra forgás
⊗	tűz
▢	szünet
◎	akna telepítése (csak aknatelepítővel)
L1/L2	ágyucső forgatása
L2/R2	ágyucső középre állítása

Tekken 3



Még mindig T3 nélkül vagy? A Vas Öklök Királya most csak ...!

- KIADÓ: **SCEE**
- MŰFAJ: **Beat ´em up**
- PROGRAM: **Játszható demo**

Ilyen bizniszt még életedben nem csináltál! Kétségkívül minden idők legkiválóbb verekedős játéka lehet a tied, már-már bűnösen alacsony 7000 Ft-os árért.

Irányítás

←→	lenyomva tartva: séta
↑	lenyomva tartva ugrás
↓	lenyomva tartva guggolás
↓↓ vagy ↑↑	két gyors gombnyomás fel v. le: gyors oldallépés
←	lent tartva blokkolás
→→	két gyors gombnyomás után lent tartva: futás
◎	rúgás jobbal
△	ütés jobbal
▢	ütés ballal
⊗	rúgás ballal
▢+⊗	dobás (ellenfélhez közel)
△+◎	másik dobás (ellenfélhez közel)

További info:
7000 Ft a platina CD-ért; ha még nincs meg – rohanj megvenni!

This Is Football

- KIADÓ: **SCEE**
- MŰFAJ: **Futball-szimulátor**
- PROGRAM: **Csak nézhető demo**



A számítógépes futball jelenlegi piacát uraló komoly cégekkel vívandó küzdelemre felkészülve, a *TIF*-ben megvan mindaz, ami a régi, jól bevált játékokkal (*FIFA, ISS*) való megmérkőzéshez kell. A demo képsoraiból ítélve, nagyon komoly anyaggal állunk szemben, amely a SCEE kiadásában kétségtelenül csillagos ötös lesz. Addig is dőlj hátra, nézd a képernyőt és vágyakozz amíg megérkezik a játszható demo.



Lapozz a 36. oldalra a *TIF* Jövőkép-ért, hogy megtudhasd, a fejlesztők mit akarnak elmondani róla.

Lehet, hogy lemaradtál róla?
MÉG BEPÓTOLHATOD!



A silent hill titkai!
A South Park humora!
A WIP3OUT titokzatos bája
és más csemegék.

A CD mellékleten:

SMASH COURT TENNIS
CROC 2
OMEGA BOOST
AIRONAUTS
C&C: RED ALERT
TOTAL DRIVIN'
SPEED FREAKS (Video)
KINGSLEY (Video)
PRINCE NASEEM BOXING (Video)
TIME SLIP (Yaroze)
OPERA OF DESTRUCTION (Yaroze)

MEGRENDELHETŐ KÖZVETLENÜL A KIADÓTÓL 1790.- Ft ÁRON!

Computer Média Kiadói Kft.
1033 Bp., Óbudai-sziget 131. 1/14.
Telefon: (1) 467-6720
Tel./Fax: (1) 457-1123
E-mail: psm@cmk.hu

SZIGORÚAN TITKOS

TARTALOM

Elakadtál? Írj a *PSM*-nek!
A leveledre feltétlenül írd rá: SZIGORÚAN TITKOS.
Telefonon sajnos nem tudunk segíteni...

TI KÉRTÉTEK, MI TELJESÍTJÜK. KÓDOK, CSALÁSOK KÖNNYÍTÉSEK, EGY-KÉT JÓTANÁCS, ÉS PERSZE FOLYTATÓDNAK A VÉGIGJÁTSZÁSOK. HOSSZÚ AZ ÚT A BEFEJEZÉSIG...


98


102


102


99


92


100


92


98



SZIGORÚAN TITKOS

LOGAN MÉG EBBEN A HÓNAPBAN IS SZÖKÉSBEN VAN, ÚGYHOGY CSATOLD FEL A GOLYÓÁLLÓ MELLÉNYED, SZÍJAZD FEL A BIZ-2-T ÉS CSÍPTESD FEL GÁZGRÁNÁTJAIDAT. RHOEMER-NÉL NAGY LÖVÖLDÖZÉS VÁR RÁD...

SYPHON FILTER 2. RÉSZ



TIZENKETTEDIK SZINT:
RHOEMER'S STRONGHOLD
(RHOEMER ERŐDJE)

Rakj máglyát és üss mindent, amit csak látsz. Lent van egy őr, aki orvlövész puskát cipel és egy másik, lent balra. Lődd le és mássz át a kereten, hogy felvehesd a golyóálló mellényt és a PK-102-t. Öld meg a tudóst és lépj kapcsolatba Markinsonnal, hogy megtudd, miként olthatod be a pácienseket az antigénnel. Kövesd a dobozokkal teli járatot, ne foglalkozz a bal kéz felőli ajtóval, és kapcsold be a zseblámpát, majd keresd meg a sötét szobában a golyóálló mellényt. Egy őr és egy tudós kerül utadba, lődd le őket és ments meg néhány pácienst a közeli laboratóriumból.
Indulj el a még felfedezetlen útvonalon, és szabadíts ki még egy pácienst a délnyugati laborból, majd öld meg a tudósokat a nyugati laborban és vedd fel a mágneskártyát. Fuss vissza az eddig figyelmen kívül hagyott bal kéz felőli ajtóhoz és menj be rajta. Nyisd ki a benti ajtót és mássz át az erkélyre, ahol három ablakot találsz. Ugorj be a délin, és öld meg a tudóst, majd az északin, és vedd fel a K3G4-et, végül hatolj be a középső ablakon. Menj jobbra, tedd harcképtelenné az őrt és a tudóst, majd mentsd meg a pácienst. Menj tovább jobbra, lőj szét mindent, ami az utadba kerül és tedd el a második mágneskártyát, mely a könyvtárajtót nyitja.
Mássz felfelé és észreveszed, hogy egy könyvespolc tetejéről ki tudsz lőni egy ablakot. Ugorj át rajta és fuss át a hídon a következő betörhető ablakhoz, amelyen át eléred a lenti vadászpuskás dobozt - persze errefelé is le kell vadásznod néhány őrt. Engedd el az utolsó beteget és menj keletre a laborból, útközben ölj meg mindenkit, és ne felejtsd el felkapni a következő mágneskártyát, melyet a holttestek között találsz majd.
Mássz fel a nyugat felé található dobozokhoz, ahol egy őr szeretne kellemetlenkedni – vadászd le, aztán mássz le újra és menj be a közeli szobába. Puffantsd le ezt a néhány fegyverest is, szedd fel a K3G4-et mielőtt felmásznál a padlásra, ahol további őröket kell másvilágra küldened. A lépcső alján használd a mágneskártyát, mássz át az ablakkereten és indulj el a baloldali párkányon. Van még egy ablak kelet felé. Ugorj be rajta és kapd fel a gázgránátot, majd menj le a jobb kéz felőli lifttel. Sima ügy.

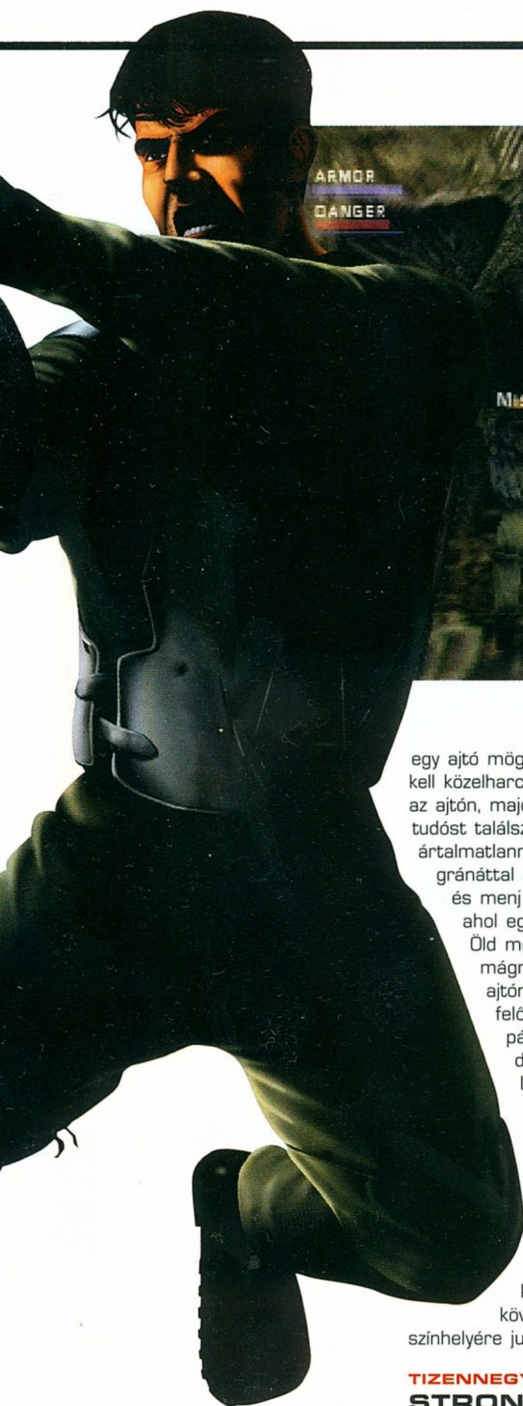
TIZENHARMADIK SZINT:
STRONGHOLD LOWER LEVEL
(AZ ERŐD ALSÓ SZINTJE)

Kapd fel a golyóálló mellényt és terítsd le a liftnél utadba kerülő őröket. Alul egy beteget találsz egy szobában, lődd le a strázsát, és add be az antigént. Kapd fel a puskát, szaladj át a laboron és menj le a lépcsőn a következő szobába. A baloldali járat felé még egy páciens vár megmentőjére. Ugorj át a dobozokon, be a másik laborba, mentsd meg az itt található beteget és fuss vissza a lépcsőhöz. Tarts nyugat felé, ahol egy sikátort és egy hátsó szobát találsz. Öld meg az útban lévő





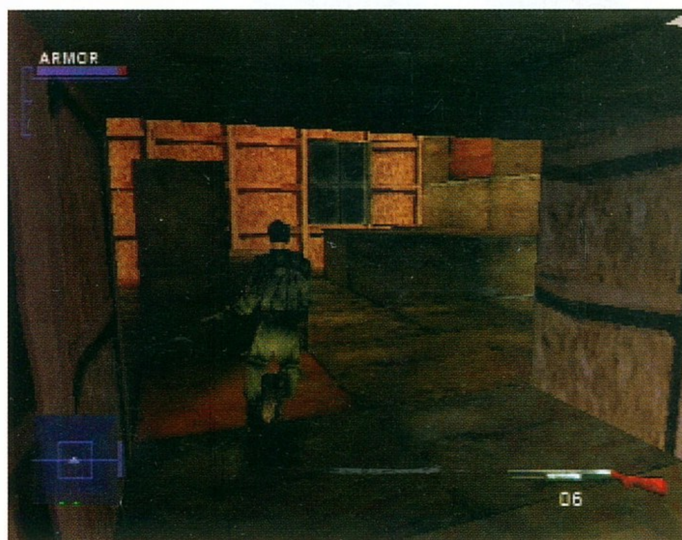












őröket. Lent a folyosó alján a dobozok mögött találod az utolsó beoltandó beteget.
Menj az elülső ajtóhoz és likvidáld az itt kószáló őröket. A dobozok segítségével ugorj fel az erkélyre, ahol egy golyóálló mellényt találsz. Törd be az ablakot a következő erkélyen, mássz be és indulj el az első párkányhoz, majd ott a folyosón lefelé. Száguldj át a hídon, puffantsd le a tudósokat, és vedd fel a mágneskártyát. A második erkélyen egy ajtó mögött jó pár terroristával kell közelharcot vívnod. Menj át ezen az ajtón, majd a laborba, ahol egy tudóst találsz mágneskártyával. Tedd ártalmatlanná az őröket egy gránáttal a következő szakaszban, és menj az ellenkező irányba, ahol egy újabb erkélyt találsz. Öld meg az őrt, és az új mágneskártyával menj át az ajtón. Ugorj fel a temető felőli erkélyre, és a párkányon menj át a díszes erkélyre. Itt lődd le az őröket, szedd fel a K3G4-et, majd menj tovább a sikátoron a temetőhöz. Légy óvatos, egy csapatnyi különféle rosszfiú van itt szétszórva. Egy lépcsőt találsz, melyen át a földalatti katakombákba és a következő akció színhelyére juthatsz.

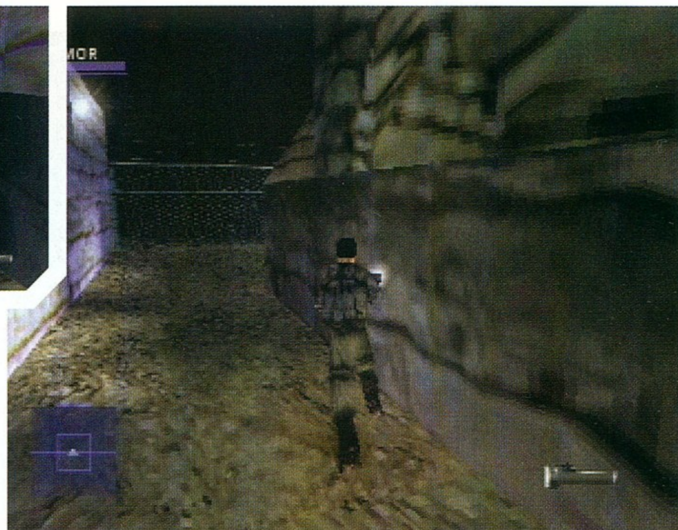
TIZENNEGYEDIK SZINT:
STRONGHOLD CATACOMBS
(AZ ERŐD KATAKOMBÁI)

Menj bal kéz felé, lődd le az őrt, vedd fel a golyóálló mellényt és a puskát. Mássz előre és dobj gázgránátot az utadba kerülő néhány őrre. Kövesd az őrt, amíg el nem tűnik a cellában, majd lepd meg. Kövesd Phagan-t, védd meg őt az őröktől és menj le a lépcsőn, útközben ölj meg minden utadba kerülő őrt. Induljatok el Lian Xing cellája felé. Csak akkor menekülhettek meg a katakombákból, ha szabadon engedtétek őt is.

TIZENÖTÖDIK SZINT:
PHARCOM WAREHOUSES
(PHARCOM RAKTÁRAK)

Menj a szemben lévő 7-es számú raktárhoz. Lődd ki az ablakot, hogy bejuthass. Vedd el a vírus-szkennert Erikson-tól, majd a térkép segítségével menj a 13-as raktárhoz. Törj be és vedd fel a gránátvetőt mielőtt a 23-as raktárba mennél. Állj meg az utadba kerülő gránátnál. Vedd fel a Biz-2 puskát a raktárban és mássz fel a plakát melletti peremhez. Ugorj át az ablakon és menj balra, ahol egy testet találsz. Pásztázd végig a vírus-szkennerrel, ugorj ki az ablakon és menj a 38-as raktárba, ahol szintén egy holttestet találsz. Menj a 36-os raktár közelében található lapos épülethez, és robbantsd fel a hordókat. Egy alagutat láthatsz, mely a következő szakaszba vezet. Ugord át a dobozokat, és vedd fel a K3G4-et, amit jobb oldalt találsz. Menj vissza a fő járatba, és a dobozra állva ragadd meg a felülről lógó kötelet. A kapcsoló megnyomásával áramtalanítsd a villanypásztort, majd mássz le a párkány másik szélén.
A 69-es raktár a következő célpont; ugorj be az ablakon és lőj le mindenkit, aki az utadba kerül. Vizsgáld meg a testeket a vírus-szkennerrel, majd szabadulásod érdekében robbantsd fel a hordókat. Nyisd ki a kaput az elektromos kerítésen és menj vissza a titkos





alagútba, ahol egy újabb kaput kell megnyitnod. Fuss a következő halom hordóhoz és robbantsd fel őket, ezzel egyúttal az őröket is ártalmatlanná teszed. Következő célpontod a jobboldali épület, melynek két ablaka van.

TIZENHATODIK SZINT:

PHARCOM ELITE GUARDS (PHARCOM ELITCSAPATOK)

Indulj el a 76-os raktárhoz vezető alagútból. A testeket a 82-es raktárban (a 85-ösben lévő fehér doboz mögötti járaton át juthatsz ide), a 74-esben és egy számozatlan raktár tetején találhatod (a zöld konténer felett, a raktár melletti korláton mássz ide). Lődd le az őröket, kapd fel az összes muníciót és fegyvert. Menj le az alagútba és lődd szét a hordókat, de vigyázz, ne túl közel robbanjanak fel. Menj balra és térj be a baloldalt található 76-os raktárba.





TIZENEHETEDIK SZINT:

WAREHOUSE 76 (76-OS RAKTÁR)

Csak 15 perced van arra, hogy a lifthez érj. Kapd fel a mögötted lévő párkányon található golyóálló mellényt és menj a 76-os raktárhoz. Menj be a jobb oldali ajtón és lődd le az őrt, majd menj át a baloldali ajtón, és a hordók szétlövésével öld meg az őrt. Innen felveheted az orvlövész puskát. Kapd fel és mássz fel az első őrhöz közeli peremre, majd ugorj át a résen. Ugorj le, majd négykézláb mássz fel a nagy konténerre, amíg nem látod meg a hidat, melyre felhúzódzkodhatsz.
Fuss át a hídon még mielőtt összedőlne, majd a megmaradt rész segítségével ugorj le. Néhány szobát találsz itt – az egyikben egy BIZ-2 van, a másikban egy golyóálló mellény. Hívd fel Lian-t, majd mássz fel a következő szobában található párkányra. Több szobát is találsz itt, de egyelőre menj tovább egyenesen, amíg az elágazáshoz nem érsz. Az egyik járat elzáródottnak látszik, de a dobozokra felugorva át tudsz jutni az akadályon. Menj át a hídon a fehér konténer felé, ahol néhány gránátvetőt találsz. Vedd fel őket és menj vissza a hídhoz.
Menj vissza az elágazáshoz és indulj el a másik járaton. Először néhány őrt kell levadásznod, majd menj át a fehér konténer mögötti résen. Tarts jobbra és mássz át a dobozokon, majd a fehér konténer sarkát érintve mássz fel a hídra. Kapd fel az M-79-et, de ne próbálj átmenni a hídon, mert összedől. Csusszanj át a lyukon és menj délre a másik rés felé, amelyet a jobb kéz felőli konténereknél találhatsz. Mássz fel a hídra a rosszfiú mellett, és a túloldalon mássz le, így juthatsz a következő szobába. A vírus-szkenner megmutatja, merre találod a liftkapcsolót. Lőj bele és ugorj a liftbe.

















TIZENNYOLCADIK SZINT:

SILO ACCESS TOWERS

(A SILÓ BEJÁRATA)

Kapd fel a golyóálló mellényt és menj egyenesen a hídhoz, ahol hívást kapsz. Vedd az üzenetet és indulj el a jobboldali úton, ahol egy másik hidat találsz. Ha átvizsgálod a környéket, néhány dobozt láthatsz majd, melyek segítségével lemászhatsz legalulra. Innen egy rakás dobozon át egy párkányhoz jutsz, majd egy hídhoz, ahol jobboldalt egy golyóálló mellényt találsz. Fuss át a hídon és nyomd meg a lift gombját. A vörös póznán mássz fel a párkányra, és egy gránátvetőt találsz. Fogd meg és mássz a dobozokra a vezérlőpult mellett. Egy alagútba jutsz, melyben vörös fény világít. Nyomd meg az áramkapcsolót a végén és menj vissza a vezérlőpulthoz, ahonnan lejuthatsz az ismét működő lifthez. Odalent menj vissza az alagúthoz, és a végén menj jobbra, hogy megtaláld a liftkapcsolót. Nyomd meg és menj fel. Ne aggódj a következő lift miatt, csak indulj el az ellenkező irányba és állj meg, ha mozogni kezd a föld. Amikor már nem mozog a talaj, fuss át a hídon és keresd meg a főkapcsoló-szobát, ahol három vezérlőpanelt kell eltalálnod.

TIZENKILENCEDIK SZINT:

TUNNEL BLACKOUT

(ÁRAMSZÜNET AZ ALAGÚTBAN)

Kapcsold fel a zseblámpát és menj fel a párkányra, de ne vacakolj sokáig, különben észrevesz az őr. Kapaszkodj fel a vörös póznára, csusszanj balra és ugorj le a másik párkányra. Menj még lejjebb, vadászd le az ottani hat őrt és kapcsold fel újra a zseblámpát hogy megtaláld az utat felfelé. Mássz fel a liftaknában és kapd fel a tetején lévő éjjellátó puskát. Lődd le a fickót az első hídon és menj át a másikra. Küldj át egy gránátot a következő hídhoz, végül egy fehér ajtót találsz, mely a siló bejáratát jelzi.

HUSZADIK SZINT:

MISSILE SILO

(RAKÉTA SILÓ)

Itt meglehetősen gyorsnak kell lenned, mert korlátozott idő áll rendelkezésedre, bár a számláló nem látszik a képernyőn. Mássz át a rakéta



másik oldalára és nyírd ki az őrt, majd a lifttel menj fel a harmadik szintre, ahol a híd segítségével túljuthatsz a rakétán. Most már láthatod a stoppert és kiderül, hogy csupán három perced van feladataid elvégzésére. Szaladj vissza a lifthez mielőtt még leomlana a kapu, ha szükséges, bukfencezz át alatta. Aztán menj vissza ahhoz a lifthez, ahol Rhoemer állt, és menj le a második szintre. A küldetésirányító helyiség az a hely, ahová el kell jutnod, de útközben öt katonát kell megölnöd. Vedd el a mágneskártyát a tudósoktól és rohanj be a központi vezérlő-terembe. További öt őrről kell gondoskodnod, de fuss tovább és nyomd meg a számítógép kapcsolóját, melyet a térkép jobb oldalán találsz.

Itt az idő, hogy végleg leszámolj Rhoemerrel. Gázlövedékekkel győzheted le, ezért vedd fel őket a párkányról. Maradj egy kicsit a párkányon (Rhoemer ott nem vehet észre) és várj. Amint megjelenik előtted a radaron, dobj le egy gázlövedéket. Folytasd így, és a gonosz végül meghal. Világ megmentve, game over.



FEGYVERTÁR

Mit is várhatnál egy lövöldözős játéktól, mint fegyverek egész arzenálját? Igazad is van. A rendelkezésre álló legjobb fegyver a BIZ-2. Nagy a tűzereje, gyors az újratöltése, úgyhogy villámgyorsan végezheted ki vele az ellenség katonáit. A gond az, hogy ezzel a fegyverrel csak a tizenötödik szinten találkozhatsz, úgyhogy addig a HK-5-tel kell beérned, amely szintén megfelel erre a célra.

A gránátvető és a puska ugyancsak jó szerszám, főleg arra, hogy hordókat robbants szét. A gyenge oldaluk a lassú utántöltés. A taser az elektromos fegyverek kitűnő példája, amelyre akkor lehet leginkább szükséged, ha csendesen kell végiglopóznod egy szinten, viszont golyóálló mellényes ellenfelekkel szemben hatástalan, úgyhogy óvatosan használd. Bármelyik támadófegyver alkalmas arra, hogy lelődd az előled menekülő embereket, de az igazán kemény helyzetekben, amikor tűzerőre van szükséged, nem sok hasznukat veszed. A gázgránátokkal egyszerre több katonát is másvilágra küldhetsz, de ügyelj arra, hogy hátszélben állj, különben neked is juthat egy szippantásnyi belőle.

SZÉGYEN A CSALÁS, DE HASZNOS!

A KÓD A GYENGÉKNEK MENEDÉK, AZ ERŐSEK SZÁMÁRA FEGYVER.

Többen szóvá tették, hogy szép és jó egy ilyen színes magazin, de aki nemcsak mesére vágyik, annak kevés, mint mákos tekercsben az önindukció. És mondá a Szerkesztő „Legyen töltelék!" És lőn.

Vannak tehát cheat kódok és tippek, előbb azonban érdemes megtudni róluk egyet-mást. Az egyes kódok konkrét használatáról az adott összefüggésben mindig írunk majd (pl. mit, mikor, hová kell beütni), ám van néhány általános dolog, amit nem árt megjegyezni.

A cheatek többnyire a programok PAL rendszerű verzióira érvényesek. Legnagyobb biztonsággal az eredeti játéklemezeken alkalmazhatók, ugyanis a védelem feltörése és a többszöri (esetleg láncolatszerű) másolás során a program megsérülhet, s a hiba a játékok részleges lejátszása során esetleg nem derül ki.

A kódok verziónként eltérhetnek. Előfordulhat, hogy ugyanazon játék NTSC és PAL cheat-je egészen más: ami elérhető az egyikkel, az nem jön be a másikkal. Az interneten többféle kiegészítő kártyával bevihető kódot is közzé tesznek (pl. game shark kódok), ezek viszont csak a megfelelő berendezések birtokában alkalmazhatók.

A megfelelő cheat-ek használata még nem garantálja a játékok végigjátszását, legfeljebb azt, hogy „játék nélkül" el lehet botorkálni a program végéhez. Sokak számára csalódást okozhat, hogy megszerzi az adott játékszint közvetlen elérésének kódját, s ott rögvest lelövik vagy felborul. Ezek után akad aki beüti még a sérthetelenség kódját, megszerzi az összes eszközt, és még így is tanácstalanul téblábol a pályán, mert nem tudja, mi a feladata. A tájékozatlanság ilyenkor vagy a nyelvtudás hiányából fakad, vagy éppen abból a tényből, hogy a csalás miatt kimaradt néhány szükséges közbenső állomás. Az ilyen szituációkból csak egy megfelelő végigjátszás elolvasása segíthet ki. A kódok tehát a kezdők számára „kockázatmentes" gyakorlási lehetőséget biztosítanak, s csupán a haladók kezében jelentenek olyan fegyvert, amelynek birtokában „átugorhatják" a „kevésbé érdekes" részeket.

ERŐVONAL

T'AI FU

Ahhoz, hogy az alábbi kódokat aktiválhasd először be kell vinned a következőt a térkép képernyőn: R2, X, R2, X, kör, le, négyzet. Ha sikerült, a „Cheats Enabled" (csalások engedélyezve) felirat jelenik meg a képernyőn.

SZINTFŐNÖKÖK
A térkép képernyőn vidd be az R2, háromszög, R2, háromszög, kör, négyzet, le, háromszög, fel, jobbra, balra, le, fel, L1 kódot. Szabadon válogathatsz a szintfőnökök, azaz a szintek listájából.

TÖRTÉNET MEGTEKINTÉSE
Ugyancsak a térkép képernyőn vidd be az R2, hároszög, R2, háromszög, négyzet, kör, le, háromszög, fel, balra, jobbra, le, fel, L2 kódot. A játék összes moziját tartalmazó menüből válogathatsz.

VÉGEFŐCÍM MEGTEKINTÉSE
Vidd be az R2, háromszög, R2, háromszög, le, négyzet, kör, háromszög, fel, le, balra, jobbra, fel, R1 kódot. Megnézheted a játék végefőcímét, amely tartalmazza a szereplőkről és a helyszínekről készült vázlatrajzokat is.
Az alábbi kódokhoz be kell vinned az R2, háromszög, R2, háromszög, kör, X, négyzet kódot minden szint elején, amelyen játszani akarsz. A képernyőn ismét meg kell jelennie a „Cheats Enabled" feliratnak.

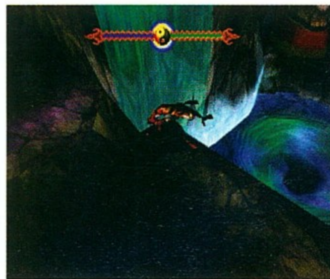
AZ ÖSSZES HARCMODOR
R2, háromszög, R2, balra, jobbra, háromszög. Ha jól csináltad, a képernyőn meg kell jelennie az „All Styles" (minden harcmodor) feliratnak. Harcolj, mint egy igazi férfi, vagy tigris.

TELJES CHI
Vidd be az R2, háromszög, R2, balra, jobbra, négyzet kódot. A képernyőn a „Full Chi" (teljes chi) felirat jelenik meg, és ennek megfelelően lelkileg fitt lesz a szereplőd is.

TÖKÉLETES EGÉSZSÉG
R2, háromszög, R2, balra, jobbra, kör. A képernyőn a „Full Health" (teljes egészség) felirat jelenik meg.

IDŐLEGES LÁTHATATLANSÁG
R2, háromszög, R2, balra, jobbra, R1. Körülbelül 30 másodpercre láthatatlanná válsz.

IDŐLEGES SÉRTHETETLENSÉG
R2, háromszög, R2, balra, jobbra, R2. Kemény leszel, mint a kő úgy 30 másodpercig, ami épp elég ahhoz, hogy bármelyik szintfőnököt legyőzd.





Engedd, hadd tombolja ki magát a *T'ai Fu* tigrise...



...és engedd szabadjára a *BFR* fekete „Zsebibabáját" és fehér dínóját is!

ÖRÖK ÉLET
R2, háromszög, R2, balra, jobbra, X. A képernyő kilenc életet fog kijelezni. Használd ki, a következő szinten úgyis újra be kell vinned a kódot.

TÖBB VÉR A KÉPERNYŐN
R2, háromszög, R2, balra, jobbra, jobbra. A „Crazy Blood" (őrült vér) feliratnak kell megjelennie. Ez a kód a vérbőségen kívül 30 másodperc sérthetetlenséget is okoz.

KÉTSZER AKKORA ELLENFELEK
R2, háromszög, R2, balra, jobbra, fel. Ellenfeleid megnőnek, de csak 30 másodpercre, ami talán nem is kár.

FELEAKKORA ELLENFELEK
R2, háromszög, R2, balra, jobbra, le. 30 másodperced van, hogy megsemmisítsd törpévé zsugorodott ellenfeled.

BOMBERMAN FANTASY RACING

TÖBB PÉNZ
Mentsd el a játékot a memóriakártyára, aztán mentsd el még egyszer, de ezúttal egy másik blokkba. Menj a bankba, válaszd a „Money Transfer" (pénzküldés) opciót, és utald át egyik helyről a másikra a pénzt.

REJTETT ÁLLATOK
Vegyél öt kengurut és vedd meg mind az öt dinoszauruszt. Megkapod melléjük a rejtett Fekete Kengurut és a Fehér Dinoszauruszt.

BIG AIR

MINDEN SZINT ÉS JÁTÉKOS
Menj a „Music Selection" (zene kiválasztása) menübe és válaszd a Blink 182-t. Szállj ki a menüből, és miközben a hangfalakból visítva tör elő a Blink 182, menj a „Character Selection" (játékos kiválasztása) menübe, és tartsd egyszerre lenyomva: négyzet + háromszög + kör + X. A képernyőn megjelenik a „Blink 182 Rocks" felirat, jelezvén, hogy aktiváltad a csalásokat.

HUGO

MINDEN SZINT
A térkép képernyőn legalább 10 másodpercig tartsd lenyomva az L1 + R2 -t. Ez előrevisz a térképen. Ha visszafelé akarsz lépni, az L2 + R1 -et tartsd lenyomva legalább 10 másodpercig.

1



VARÁZSKEZEK, JUTALOMJÁTÉK
Árkád módban játszd végig a játékot, és közben gyűjts össze minden szinten minden bónusz cuccot. A köteles végső jelenetben pedig lődd ki Scyllát, a gonosz boszorkát, az ablakon.

LIVE WIRE

AZ ÖSSZES ALSZINT
A szintkiválasztó menüben tartsd lenyomva a háromszöget, és pötyögd be: balra, le, fel, jobbra, balra. A szintek között a jobbra-balra gombokkal válogathatsz, az alszinteket a kiválasztott szinten belül pedig a fel-le gombokkal érheted el.

RUGRATS

A CÉLZÁS MEGKÖNNYÍTÉSE A MINIGOLF PÁLYÁN
Célzás közben tartsd lenyomva a „séta" gombot, így sokkal lassabban fog mozogni az ütés irányát mutató vonal.

BÉBIK A „CHUCKIE'S GLASSES" (CHUCKIE SZEMÜVEGE) SZINTEN
Az összes kölyök az emeleten van. Kövesd az egyiket és szaladj le a lépcsőn. A bébi jobbra fog futni az előszobába, de te balra menj a konyhába. Rohanj át a konyhán, és szabadon hazamehetsz.



Ne hagyd ki a Live Wire egyetlen szintjét sem!

„INCIDENT ON ISLE SEVEN" (INCIDENS A HETEDIK SZIGETEN), RÖVIDEBB ÚT
Menj a növényekhez, találsz három összekötött léggömböt. Szaladj nekik és nyomd le a kört. A fedélzet kellős közepén fogsz kikötni.

ELDUGOTT REPTAR SZELETEK
Az „Ice Cream Mountain" (fagyihegy) szinten játszd meg a nyolcadik lyukat, menj a piramis túloldalára és menj be a bejáraton. Találsz egy csomó Reptar szeletet. Itt találod Mr. Friend (Barát bácsi) anyukáját is.

FÖLSZEDENDŐ CUCCOK A FÖLDSZINTEN
_ A „Chuckie's Glasses" (Chuckie szemüvege) szint eléréséhez magadhoz kell venned az esernyőt a járókából.
_ Az „Incident On Isle Seven" (incidens a hetedik szigeten) szint eléréséhez magadhoz kell venned

2



[1] Hozd ki a legtöbbet a kis törpicsekből! [2] Varázsolj mosolyt Tommy pofázmányára! Segíts neki eljutni a Játékvárba!

SZIGORÚAN TITKOS



Rakd teli a zsebed arannyal a Civ II.-ben. Hálaadományokat a PSM szerkesztőségébe.

a csilingelő dobozt a konyhából.

_ Az „Egg Hunt" (tojásvadászat) szint eléréséhez magadhoz kell venned a tojásos kosarat a nappaliból.

_ A „Mr. Friend" (barát bácsi) szint eléréséhez magadhoz kell venned a masinát a pincében levő műhelyből.

_ A „Grandpa's Teeth" (nagypapi fogsora) szint eléréséhez magadhoz kell venned a műfogsort a fürdőszobából.

_ Az „Ice Cream Mountain" (fagyi-hegy) szint eléréséhez magadhoz kell venned a golfütőket a bejárati ajtó mellől.

FÖLSZEDENDŐ CUCCOK AZ EMELETEN

_ A „Seven Voyages of Cynthia" (Cynthia hét utazása) szint eléréséhez magadhoz kell venned a Cynthia babát a vendégszobából.

_ A „Let There Be Light" (legyen világosság) szint eléréséhez magadhoz kell venned a Reptar lámpát Tommy szobájából.

_ A „Toy Palace" (játékvár) szint eléréséhez magadhoz kell venned a Thorg babát Didi és Stu szobájából.

_ A „Circus Angelicus" szint eléréséhez magadhoz kell venned a kitömött oroszlánt az emeleti fürdőszobából.

_ A „Cookie Race" (keksz-verseny) szint eléréséhez magadhoz kell venned a kekszesdobozt az emeleti családi szobából.

_ A „Visitors From Outer Space" (látogatók az űrből) szint eléréséhez magadhoz kell venned a távirányítót nagypapi szobájából.



AZ UTOLSÓ SZINT ELÉRÉSE

Szedd össze a kirakós játék minden darabját. Azután vedd magadhoz a Reptar babát a tévé mellől, és máris nyitva áll előtted a „Reptar Solo" szint.

CIVILIZATION II

29874 ARANY

Nevezd át a várost CasH-nek, a H kiválasztásakor tartsd lenyomva az R1-et.

WCW NWO THUNDER

NAGY FEJEK, KEZEK ÉS LÁBAK

A főmenüben nyomd meg hétszer az R2-t majd egyszer az R1-et aztán a „Select" gombot.

VÉDEKEZŐ ÉS TÁMADÓ JELLEGZETESSÉGEK NÖVELÉSE

A főmenüben nyomd meg négyszer az L2-t, négyszer az R2-t, négyszer az L1-et, négyszer az R1-et, majd a „Select" gombot egyszer.

MOZIZÁS

A főmenüben nyomd meg négyszer az R1-et, négyszer az L1-et, aztán egyszer a „Select" gombot. A nyitó képsorokat fogod látni. A filmek közötti lépkedéshez a jobbra-balra gombokat használd, a kiválasztott videónál pedig az X-et nyomd meg. Több mint 100 filmecske között válogathatsz.

TITKOS RING, A KETREC MEGNYITÁSA

A főmenüben nyomd meg: R1, R2, R1, R2, Select. Ha ezek után megnézed az opciók menüt, azt tapasztalod, hogy a ring opció ketrec (Cage) opcióvá változott.

TITKOS RING, A DOBOZ MEGNYITÁSA

A főmenüben nyomd meg: L1, L2, L1, L2, Select. Erre az opciók menüben megjelenik a doboz (The Box).

MINDEN REJTETT JÁTÉKOS

A „Select Player" (játékos kiválasztása) menüben nyomd meg négyszer az R1-et, négyszer az L1-et, négyszer az R2-t, négyszer az L2-t, aztán egyszer a „Select" gombot. Ezek után kiválaszthatod bármelyik rejtett játékost, bármilyen játékmódban.





Valaki hozzádvág egy labdát és neked el kell találnod. Kösd föl a gatyádat!

BRIAN LARA CRICKET

A KÖVETKEZŐ KÓDOK BEÍRÁSÁVAL ÉLVEZHETED A KLASSZIKUS MECSCSEKET

1996. ZIMBABWE - ANGLIA:
O, V, E, R, T, I, M, E.

1983. NYUGAT-INDIA - INDIA:
S, A, U, S, A, G, E, S.

1960. AUSZTRÁLIA - NYUGAT-INDIA:
D, I, L, L, B, E, R, T.

1987. AUSZTRÁLI - ANGLIA:
B, A, T, K, I, N, G, S.

1997. ANGLIA - AUSZTRÁLIA:
P, A, N, C, A, K, E, S.

1948. ANGLIA - AUSZTRÁLIA:
F, R, I, E, D, E, G, G.

NYUGAT-INDIA - PAKISZTÁN:
P, L, A, C, E, B, O, 1.

1981. ANGLIA -AUSZTRÁLIA:
C, L, U, E, L, E, S, S.

1996. PAKISZTÁN - SRI LANKA:
N, O, W, A, Y, E, A, S.

F1 '97

Ahhoz, hogy az árkád pályákhoz hozzáférj, meg kell változtatnod a sofőr nevét a „Grand Prix Mode"-ban **TOO EASY** -re. Így plusz pályák nyílnak meg előtted a „Time Attack Mode"-ban. Ha a „Grand Prix Mode"-ban a sofőr nevét **BILLY BONUS**-ra írod át, három bónusz pályát kapsz és egy extra titkos útvonalat. De ez a játék több meglepetést rejt ennél. Próbáld ki a következő neveket is:

VIRTUALLY VIRTUAL - Virtuális valóság stílusú grafika.
SWAP SHOP - Háttérzene és új hanghatások.
LITTLE WHEELZ - Túlfújt kerekek kerülnek a kocsidra.
PI MAN - „Wipeout Mode"
ZOOM LENSE - Helikopterről nézheted a versenyt.
BOX CHATTER - Murray és Martin közvetíti a versenyt.
CATS DOGS - Eső helyett békák potyognak az égből.
OEAN ALESI - Előreugrás a Bajnokság 16. körére.

TRAP RUNNER

ZENE MEGVÁLTOZTATÁSA

Megváltoztathatod a harc közben szóló háttérzenét a kör, R2, R1, háromszög, X, négyzet, jobbra, L2, L1, fel, le, balra kód lenyomásával a



Hill számára véget ért a verseny. Kiment az egyik kereke.

„push start" (nyomd meg a start gombot) képernyőn. Huúzó hangot hallhatsz, ha jól csináltad, a játékba visszalépve pedig új dallamokat.

EXTRA JÁTÉKOSOK
Elg, Dyn és Rem, a három bónusz játékos, akkor válik elérhetővé számodra, ha a „push start" képernyőn lenyomod: L2, L1, fel, balra, le, jobbra, négyzet, X, kör, háromszög, R1, R2. Ha sikerült, robbanást fogsz hallani.
A bónusz emberkéket Van Raily-től balra, vagy Tenrou Ugetsu-tól jobbra találod. Azért jó, ha tudod, hogy ők csak a „Vs Computer Mode"-ban használhatók, azaz a haverodat sajnos nem tudod a segítségükkel laposra verni.

RUHACSERE
A szereplők átöltöztetését az R2, R1, háromszög, kör, X, négyzet, jobbra, le, balra, fel, L1, L2 kód bepötyögésével oldhatod meg.
Ha jól csináltad, elektronikus prüntyögést fogsz hallani.
Hogy aktiváld a dolgot, nyomd meg a „Select" gombot, mielőtt lenyomod az X-et a játékos kiválasztásához. A játékos neve kékről pirosra fog változni.
De sajnos ez is csak a Vs Computer Mode"-ban működik.

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

Belebújhatsz a következő rejtett szereplők bőrébe:
George - írd be: **S, M, 1, 4, N.**
Lizzie - írd be: **S, 4, V, R, S.**
Ralph - írd be: **L, V, P, V, S.**
Green Myukus - írd be: **N, O, T, 3, Y.**
Purple Myukus - írd be: **B, 1, G, 4, L.**
Noobus - írd be: **S, R, Y, 3, D.**

MEDIEVIL

Ha mindent ki akarsz nyitni, az összes fegyver és sérthetetlenség az, amire vágysz, vegyél egy nagy levegőt, állítsd meg a játékot, tartsd lenyomva az L1-et és pötyögd be: háromszög, kör, háromszög, kör, kör, háromszög, balra, kör, fel, le, jobbra, kör balra, balra, háromszög, jobbra, kör, balra, balra, háromszög, kör, le, kör, kör, jobbra. (Angolul tudók megjegyezhetik úgy is: To toot loud roll troll to door - ami a gombok kezdőbetűiből és o=kör-ből áll össze.)
Ha csak simán az egyszerű hétköznapi csalás módozatban akarod játszani a játékot, a kód: le, fel, négyzet, háromszög, háromszög, kör, le, fel, négyzet, háromszög.
(Angolosoknak: Dust to dust.)

COOL BOARDERS 3

MINDEN PÁLYA
Válaszd a „Tournament Mode"-ot és írd be: **W, O, N, I, T, A, L, L.** Ha sikerült, azon nyomban csalónak (cheater) nevez egy pofa.

MINDEN VERSENYZŐ
Ismét válaszd a „Tournament Mode"-ot és írd be: **O, P, E, N, E, M.** Az előbb említett pofa megintcsak ugyanazt hajtogatja.

FEJEK MEGVÁLTOZTATÁSA
Írd be: **B, I, G, H, E, A, D, S.**
Ezek után R2-vel növelheted, L2-vel csökkentheted a játékosok fejének méretét.

KOORDINÁTÁK KIÍRÁSA
A neved helyett azt írd be: **S, H, O, W, P, O, S.** A játékosod pozíciója a bal alsó sarokban lesz látható.

ADATOK
Az egy- / többjátékos mód (one-player / multiplayer) kiválasztására szolgáló képernyőn nyomd be: L1 + L2 + R1 + R2. A jobb alsó sarokban bukkannak fel az adatok.

A VISSZAJÁTSZÓ KAMERA IRÁNYÍTÁSA
Visszajátszás közben az átkapcsoláshoz vagy a lassításhoz tapadj rá a „balra" gombra. A „le" gombbal pauzálhatod a lejátszást.

HÓHULLÁS ELÁLLÍTÁSA
Kezdd el a menetet, majd szállj ki. Nyomogasd meg többször az X-et. Amikor visszamész a játékba, elállt a hóesés, és gyönyörködhetsz a csodálatos panorámában.

INVASION

A következő kódokat a „Password" (jelszó) képernyőn kell bepötyögnöd. A kód beírása után a játék automatikusan betölti a szintet.
Második csata - COMMUNICATION (kommunikáció):
328 134
Harmadik csata - SECRET BASE (titkos bázis):
387 568
Negyedik csata - COMMANDO (kommandó):
424 539
Ötödik csata - LABORATORY (laboratórium):
576 708
Hatodik csata - RESOURCES (menedék):
702 505
Hetedik csata - JUNGLE (dzsungel):
924 508
Nyolcadik csata - BLIZZARD OF FIRE (tűzvihar):
846 819
Kilencedik csata - THE FIRST VICTORY (az első győzelem):
580 334
Tizedik csata - BLOCKADE (blokád):
602 154
Tizenegyedik csata - NEAR MYGRA (Mygra mellett):
795 568
Tizenkettedik csata - GUARDIAN (őrző):
525 080

TEST DRIVE 5

AZ ÖSSZES KOCSI
A főmenüben válaszd a „Full Race"-t (teljes verseny), azután válaszd a „Cup Race"-t (verseny a kupáért) vagy a „Time Trials"-t (gyorsasági futam). A neved helyére a következőt írd be: **R, O, N, E.** Ezek után bármelyik jármű a rendelkezésedre áll.

EXTRA JÁTÉKMÓD
A főmenüben válaszd a „Full Race"-t (teljes verseny), azután válaszd a „Cup Race"-t (verseny a kupáért) vagy a „Time Trials"-t (gyorsasági futam). A neved helyére a következőt írd be: **V, R, S, I, X.** Ha ezek után visszatérsz a „Select Race Type" (versenytípus kiválasztása) képernyőhöz, választhatod a „Cop Race" (zsaru-verseny) opciót.

MINDEN PÁLYA
A főmenüben válaszd a „Full Race"-t (teljes verseny), azután válaszd a „Time Trials"-t (gyorsasági futam). A neved helyére a következőt írd be: **M, T, H, R, E, E.** Ezután a „Select Track" (pálya kiválasztása) képernyőn (akár a „Time Trials" akár a „Single Race Mode" menün belül) minden pálya a rendelkezésedre áll majd.







Száguldj a hóban szebbnél szebb pályákon jobbnál jobb versenyzőkkel.

SZIGORÚAN TITKOS

KÍVÁNJ EGYET!

NEM MEGY A JÁTÉK? UNOD MÁR, HOGY NEM TUDSZ ELŐBBRE JUTNI BENNE? JOBB FEGYVER KELLENE? TÖBB ÜGYESSÉG? NEM TALÁLSZ VALAMIT? SIRÁMAIDAT MEGHALLGATJA A *PSM* TÜNDÉRKÉJE, ÉS HA TUD, SEGÍT.

Szervusztok gyerekek! Remélem, ágyban vagytok már. Akarom, mondani a PlayStationötök előtt üldögéltek, ugye? Nem??? Mi a baj? Megint bekajolt titeket valami fránya szörny? Na ne sírjatok már! Senki sem élhet örökké. Mi az, hogy de igen?! Na jó, ha ti csalni akartok, hogy elrontsátok a játékot... Mi a jó abban, ha minden nehézséget csak úgy hipp-hopp le tudtok győni? Hol marad az egészséges versenyszellem, he? Ja, hogy az titeket nem érdekel? Hát, nem bánom, legyen. Írjatok csak nekem (PSM Magyarországi Szerkesztőség: Computer Média Kiadói Kft. 1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I./14., e-mail: psm@cmk.hu), rontsátok csak el a szórakozásotokat! De aztán ne mondjátok, hogy nem szóltam előre!

PSM-TÜNDÉR

u.i.: A szerkesztőségbe érkezett nagy halom levél közül minden második a kódokat hiányolja a lapból. Tessék: kód, kód, kód, kód, kód, kód, kód, kód, kód, kód, kód, kód, kód, kód, kód, kód, kód, kód, kód, kód, kód, kód, kód, kód, kód, kód, kód, kód. Ja nem így gondoltátok? Ejnye gyerekek, legközelebb akkor mondjátok meg világosan, melyik játék kódjára vagytok kíváncsiak! Addig is, kiválasztottam nektek találomra néhányat a kedvenceim közül. Ne engem okoljatok, ha nem egyezik az ízlésünk!

ABE'S ODDYSEE

Hello! Follow me! Na, ne mondjátok, hogy még nem játszottátok végig az *Abe's Oddysee*-t! Ejnye-bejnye! Tessék gyorsan a végére járni!

Szint kiválasztása: A főmenüben tartsd lenyomva az R1-et és nyomkodd végig: le, jobbra, balra, jobbra, négyzet, kör, négyzet, háromszög, kör, négyzet, jobbra, balra.

Mozizás: Ha elfelejtettél valami lényegeset az előzményekből, a főmenüben tartsd lenyomva az R1-et és nyomkodd végig: fel, balra, jobbra, négyzet, kör, háromszög, négyzet, jobbra, balra, fel, jobbra.

Zöld lég-akna: Játék közben tartsd lenyomva az R1-et és nyomkodd végig: fel, balra, jobbra, négyzet, kör, X. Ezek után Abe egy zöld lég-aknát fog produkálni valahányszor „megfingatod".

Dallamrejtvények megfejtése: Játék közben tartsd lenyomva az R1-et és nyomkodd végig: háromszög, fel, kör, balra, X, le, négyzet, jobbra. Így bármilyen dallamot megadhatsz megoldásként.

ABE'S EXODUS

Na, ha végeztetek az első résszel, akkor végre rátérhetünk a folytatásra. Tehát lássuk, mivel könnyíthetjük meg az *Abe's Exodus*-t.

Következő pályára ugrás: Játék közben tartsd lenyomva az R1-et és nyomkodd végig: kör, kör, X, X, négyzet, négyzet. (Zárójelben jegyezem meg, hogy az utolsó szintet mindenképpen végig kell játszanod, ha látni akarod a játék, azaz a történet végét. Hát igen. Az élet nem fenékig tejfel.)

Mozizás: Ha elfelejtettél valami lényegeset az előzményekből, a főmenüben tartsd lenyomva az R1-et és nyomkodd végig: fel, le, balra, jobbra, négyzet, kör, háromszög, kör, négyzet, kör, fel, le, balra, jobbra.

Szint kiválasztása: A főmenüben tartsd lenyomva az R1-et és nyomkodd végig: le, fel, balra, jobbra, háromszög, négyzet, kör, háromszög, négyzet, kör, le, fel, balra, jobbra.



Legyőzhetetlenség: Játék közben tartsd lenyomva az R1-et és nyomkodd végig: kör, háromszög, négyzet, X, le, le, le, kör, háromszög, négyzet, X

Aztán ne sokáig vacakoljatok vele, mert már készül a következő rész, amely a tervek szerint PS2-n is megjelenik...

GRAND THEFT AUTO

Azt mondjátok, Oddworld lakóival bibelődni csecsemőknek való szórakozás, nem pedig olyan nagymenőknek, mint amilyenek ti vagytok? Miért, mi való a nagymenőknek? Mondjuk a *Grand Theft Auto: London 1969*? Ám legyen. Változtassátok meg a szereplő nevét a következők valamelyikére, és csiribí-csiribá...

TOOLEDUP - az összes fegyver és korlátlan muníció
MCVICAR - örök élet
SWEENEY - bepillantás a térkép koordinátáiba
BIGBEN - majdhogynem 10 millió pont
OLDBILL - 5-ös körözési fokozat (szorzó)
SORTED - az összes szint, az összes fegyver és korlátlan muníció
HAROLDHAND - az eddig említettek mind egyben
GRASS - körözési fokozat kikapcsolva
MAYFAIR - második szint, Mods And Sods
PENTHOUSE - harmadik szint, Chelsea Smile
RAZZLE - negyedik szint, Dead Certainty

COLYN MCRAE RALLY

Mi a baj már megint? Ja, hogy nem tudtok angolul, és különben sem szeretitek, ha parancsolgatnak nektek? Akkor mit szerettek? Autókkal száguldozni? Az már jöhet, mi? Akkor jöjjön a *Colyn McRae Rally*! Itt nem csak könnyíteni, de nehezíteni is lehet a dolgokat. De úgy sokkal izgalmasabb nem? A következő kódokat a neved helyett kell beírni:

Backseat - a mitfahrer veszi át a vezetést
Peasouper - minden szinten ködös idő
Buttonbash - szuper gyorsítás (felváltva nyomd az X-et és a O-t)
Heliumnick - a mitfahrer sipító hangon beszél
Directorcut - játszhatsz a visszajátszásokkal is (kivághatod a csúnya bukásaidat)
Kitcar - full extrás rally kocsi turbó meghajtással (nyomd a „Select" gombot, amikor a zöld kijelző fullon van)
Moreoomph - kétszeres erősségű motor
Forklift - hátsókerék-meghajtás
Trolley - négy kerék meghajtás
Blancmange - zöld zselékocsi
Nightrider - éjszakai kocsikázás

SYPHON FILTER

Tessék??? Hogy ezt már régen végigjátszottátok? Na jó, akkor lássunk valami újabbat! Mit szólnátok a *Syphon Filter*-hez?

Mesterlövész játékmód: nyomd le egyszerre a nyitó (szép zöld) menü alatt: balra + L1 + R2 + Select + négyzet + kör + X (Vigyázz, mindig az X-re igazítsd rá utoljára az ujjadat!) Ha jól csináltad, azt fogod hallani „Damn it!"

Gyenge ellenfelek: Pauzáld le a

játékot, válaszd a „Map" opciót, aztán nyomd le egyszerre: jobbra + L2 + R1 + X . Ha elég ügyes voltál, nevetést fogsz hallani.
Mozizás: Az első szinten keresd meg azt a helyet, ahol egy ablakon kellett átugranod, hogy a lifthez juthass! Menj egyenesen és ugord át a dobozokat! A falon ajtóra hasonlító képeket láthatsz. Menj oda a középsőhöz, ahol a golyóálló mellény is található! Pauzáld le a játékot és aktiváld a „Gyenge ellenfelek" kódot! A játék egy moziban fog folytatódni. Menj be a bejáraton (függönyök), és máris skubizhatod az FMV-ket! Az X-szel ugorhatsz a következő filmecskére, és ha meguntad az egészet, a „Start"-tal léphetsz ki.
Az összes fegyver és korlátlan muníció: Pauzáld le a játékot, válaszd a „Weapons" opciót, aztán nyomd le egyszerre: jobbra + L2 + R2 + kör + négyzet + X. De jó, ha tudod, hogy ez mindig csak az adott szinten használható fegyvereket teszi számodra elérhetővé.
Szint kiválasztása: Pauzáld le a játékot, válaszd a „Select mission" opciót, aztán nyomd le egyszerre: balra + R1 + L1 + Select + négyzet + X.
Felturbózott hangtompítós 9mm-es: Pauzáld le a játékot, válaszd a „Silenced 9mm"-t a „Weapons" opció alatt, és nyomd le egyszerre: balra + L1 + R2 + Select + négyzet + X. Ha sikerült, Gabe azt fogja mondani „Understood."
Még néhány tippecske:
- A megégést úgy kerülheted el, ha - amikor lángra kapsz - gyorsan megnyomod a „Start"-ot, majd ezt megismétled. Így is megsérülsz, de nem halsz bele.
- A vírus-szkennert arra is használhatod, hogy a falon keresztül kifürkészd az ellenséget.
- Amikor a helikopter ellen küzdesz, és az le akar lőni téged, gurulj el az útból, nyomd meg gyorsan az R1-et és lőj! Addig ismételd, amíg ki nem nyúvad!

SILENT HILL

Na? Ez már döfi, mi? Bírjátok még? Evezhetünk ennél is véresebb vizekre? Akkor lássuk, mit tehetünk *Silent Hill* ügyben!



Extra opciók menü:
A főmenüben nyomd meg egyszerre: L1 + L2 + R1 + R2. Meg fogy nyílni az „Extra Options" menü, ahol fegyvereket, a vér színét, a nézőpontot, a szereplőd mozgását és automata célzást állíthatsz be.
Kórházi ajtók:
A kórház harmadik emeletén van két ajtó 3-3 táblával. Ugyanabban a szobában az oltárnál két képet találsz. A vakus fényképezőgéppel kapd le a képeket és máris kezedben az ajtók nyitja.
Az ajtó rejtvény kódjai:
A, L, E, R, T
Zodiákus szoba:
Abban a szobában, ahol a csillagjegyeket találod, kattints a képeken látható végtagok számának megfelelő számjegyekre: Nyilas 6, Bika 4, Ikrek 8.
Zongora:
A zongorabillentyűkhöz akkor férsz hozzá, ha az aranymedált a helyére tetted az óratornyon. Hét fehér billentyű van és öt fekete. Gondolatban számozd be a őket balról jobbra! A következő sorrendben üsd le őket:
1.) 2. fehér
2.) 6. fehér
3.) 5. fekete
4.) 5. fehér
5.) 1. fekete
Cybil megmentése:
Amikor a körhintán Cybilnek kifogy a lőszere és eldobja a fegyvert, rádtámad és megragad téged. Szabadulj ki a szorításából és használd a vörös folyadékot, amit a kórházban találtál az adminisztrátor íróasztala mellett a padlón.
Ha esetleg ez nem lenne elég ahhoz, hogy továbbjussatok a *Silent Hill*-ben, a *PSM* ötödik számában végigjátsszuk nektek.



CROC 2.

De most már elég a vérből és öldöklésből, mert még a végén rosszat fogtok álmodni. Jöjjön valami kellemesebb, valami gyermetegebb, valami kedvesebb, valami zöldebb... Igen, a *Croc 2.*, miért mit vártatok?

Örök élet: A főmenüben tartsd lenyomva az L1-et és nyomkodd végig: kör, le, balra, fel, jobbra, háromszög, le.
Csalás menü: A főmenüben tartsd lenyomva az L1-et és nyomkodd végig: háromszög, balra, balra, jobbra, négyzet, fel, fel, balra, kör. Ezek után játék közben nyomd le az L2-t, tartsd lenyomva, és közben nyomd le az R2-t. Ha minden jól megy, erre kinyílik a „csalás menü".
Végtelen számú kristály: A főmenüben tartsd lenyomva az L1-et és nyomkodd végig: négyzet, négyzet, kör, le, balra, jobbra, balra, jobbra. Ezek után játék közben nyomd le és tartsd lenyomva az R2-t, és nyomd le a négyzetet. Így százzal növelheted meglevő kristályaid számát, amikor és ahányszor csak akarod.
Na, ezzel már el lehet kezdeni az ugrabugrálást.

SPYRO THE DRAGON

És végül álljon itt közkívánatomra a *Spyro The Dragon*-hez némi könnyítő jellegű információ. Annál is inkább, mivel már úton a *Spyro 2: Gateway to Glimmer*. Ha tetszett az első rész, ez is biztosan a kedvetekre lesz majd. Nem holmi kővé vált sárkányokat kell ám megmenteni benne, hanem minden világban más-más feladat vár rád. Hol rakoncátlan teknőcgyerkőcöket kell biztonságos helyre terelned, hol idétlen kis állatkákat kell kővel megdobálnod. A kincsgyűjtögetés megmaradt, de Spyro már megtanul falra mászni és úszni is. Bizony, bizony, víz alatti pálya is lesz búvárbirkákkal. Na de eleget kotyogtam, lássuk a kódokat, hogy az első részt időben befejezzétek, ha ez eddig még nem történt volna meg.

99 élet: Pauzáld le a játékot, válaszd az „Inventory" menüt és nyomogasd be: négyzet, négyzet, négyzet, négyzet, négyzet, négyzet, kör, fel, kör, balra, kör, jobbra, kör. Folytasd a játékot, már 99 életed lesz.
Szint kiválasztása: Pauzáld le a játékot, válaszd az „Inventory" menüt és nyomogasd be: négyzet, négyzet, kör, négyzet, balra, jobbra, balra, jobbra, kör, fel, jobbra, le. Folytasd a játékot, a ballonos ezek után bárhová elvisz.
Plusz 60 másodperc a harmadik világban a „Crystal Flight"-ban: Repülj át 2 karikán (ring), 3 kapun (arch) és lőj le 1 repülőt. Kapsz plusz 60 másodpercet, de repülésenként csak egyszer működik a dolog.
Titkos szint: Az első „home" világban menj a vízesésekhez és ugorj rá sorban minden kőre, de csak egyszer. Megnyílik egy ajtó, amely egy repkedős szintre visz.



Crash Bandicoot: Warped demo: A kezdő képernyőn (ahol a „Start Game" felirat van) nyomd le egyszerre az L1 + háromszög kombinációt.
Bónusz szint: Gyűjtsd össze minden szinten az összes kincset, a jutalmad egy bónusz szint lesz.
Gyorsabb futás: Játék közben tartsd egyszerre lenyomva a futásnak és ugrásnak megfelelő gombokat (négyzet + X).
A harmadik sárkány „Haunted Towers"-ben: A kastélyban el van rejtve egy harmadik sárkány is. A szint egyetlen „super charge" (szuper támadás) rámpáról robogj végig balra az utolsó ajtóig, amely a sokajtós szobába vezet, és fordulj jobbra, azután megint jobbra és ugorj le a kastély titkos bejáratához. Ezalatt végig „super charge"-ban kell lenned. Eljutsz egy lépcsőhöz, amin végig páncélos kísértetek vannak, legjobb ha gyorsan megpörkölöd a varázslót, aki legfölül helyezkedik el. Kérj egy csókot a tündértől (ennek a hatása nem múlik el), és szabadulj meg a kísértetektől. Ott találod a harmadik sárkányt.
És még pár jótanács:
- A „home" szintek kivételével mindenhol elkerülheted az életed elvesztését, ha lezuhanás közben gyorsan megállítod a játékot és kilépsz az adott szintről (Exit level).
- A „Peacekeepers" világban „Ice Caverns"-ben úgy juthatsz az oszlopok tetején levő kincsekhez, ha letámadod az oszlopot, azaz nekirohansz.
- A legtöbb sárkánytojás-tolvajt úgy kaphatod el a legkönnyebben, ha körbe-körbe fogócska helyett keresel egy magasabb pontot, ahonnan pont rálátsz a beste tolvajára, és zuhanórepülésben felökleled.

Hát egyelőre ennyit. Várom kódokért könyörgő küldeményeiteket.
Kívánjatok egyet!

SZIGORÚAN TITKOS

JÓ REGGELT JÁTÉKOSOK, EZ ITT A SZIGORÚAN TITKOS MÁSODIK MAJOMFOGÓ LECKÉJE. MIRE A VÉGÉRE ÉRTEK, MINDENT TUDNI FOGTOK A MAJOMHÁZI MULATSÁGOK CSÍNJÁRÓL-BÍNJÁRÓL...

APE ESCAPE 2. RÉSZ

15. SZINT
CIVILIZATION – CRUMBLING CASTLE

A játék szintjei közül ez a legnagyobb – 21 majmot kell elkapnod, és Spectre-ét is hűvösre kell tenned. Szeleteld fel a szint kezdetén utadba kerülő hagymákat, és állj készenlétben a szikla melletti kerítésnél. Ugorj le a mélységbe a majomhoz, majd zsákold be a közelben lévő másik példányt is, aztán indulj a hídhoz.

Ronts be a kastélyba, csapd le a pörgő fejeket, aztán menj be a baloldali ajtón, ahol egy csengőivel babráló majmot találsz. A baloldali kerék oszlopokat emel fel, a lépcsők és a propeller segítségével pedig felfelé haladhatsz. A jobb oldalon maradva kerüld ki a hordókat és fuss fel az épület tetejére. Pár majom a csillárokon bolondozik, ezeket a propellert használva ejtsd rabul. Miközben elhagyod a kastélyt, még kapd el az ajtó mögött bujkáló, és az oromzaton lévő gibbont is.

Ugorj le a fűre, fogd el a majmot és menj vissza a kastélykapuhoz. Miután befogtad az emberszabású triót, visszamehetsz az előbb kinyitott ajtóhoz. Van egy csimpánz a széken, és még pár a csillárokon. Kapd el a jobb oldali lépcső tetején levő példányt és a propeller segítségével a másikat is. Pörögj egyet és csússz le balra, ugorj le félúton és egy szobányi gibbon közt landolsz. Üsd ki a narancssárga madarat madame Guillotine mellett és csússz le a lejtőn a párkányhoz, ahol egy újabb majmot találsz. Csússz tovább a csúszdán és ugorj rá a rugalmas platformra, ahonnan felszökkenhetsz a magasan lévő platformon helyet foglaló páviánokhoz.

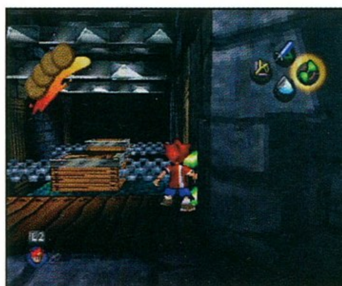
Innen leugorva a hallba jutsz, ahol egy lovag őrzi a bejáratot. Öt ütés a pálcáddal, és már mehetsz is elejteni a következő, úszkáló majmot. Van még egy a cellában is: a kapcsolóval engedd ki és tedd a hálóba. Ugorj ki a vízből a fal jobb oldalán, aztán ugorj át a fából készült platformra (a cövekek elől kitérve) és ugorj be a résbe.

Egy gépekkel teli szobában találod majd magad. Ugord át a fogaskerekeket és kapd el a jobbra leledző majmot. Az előtted levő kapcsoló nyitja az ajtót a kastély tetején. Baktass át a kapun. és a jobb oldali kapcsolóval nyisd ki a kisebbik kaput. Sétálj be az alagútba, a végén fordulj balra, ugorj a vízbe, így a kastély aljánál kötsz majd ki. Ugorj a fal oromzatára és menj a toronyajtóhoz. Itt vár Spectre, aki örömmel küld rád egy másik főnököt, akivel meg kellene verekedned. Térj ki az útjából, majd rohanj be bosszút állni. Öt egyszerű botütés, és már ki is purcant.













16. SZINT
BASE OF SPECTRE – CARINO CITY

A baloldali lépcső tetején van egy majom, ez egy ketrecben mókázik. A távirányítású autóval elkaphatod. A fatörzseknél öld meg a darazsakat és mássz fel a boksz-ringnél levő gibbonhoz.
Egyelőre feledkezz meg a cső tetején lévő majomról, inkább azt kapd el, amelyik alulra fészkelte be magát. Egy robot ugrik rád, de miután őt katapult-találattal elintézted, a fáradozásaidért egy extra életet kapsz.
Menj fel a jobboldali lépcsőn és ugorj bele a lyukba. Itt még egy majomketrecet találsz. A távirányítású autóval megnyomhatod a kapcsolót és kinyílik a kapu. Utána az autóval a lépcső tetején található kapcsolót is működésbe hozhatod, ekkor platformok tűnnek fel. Ugorj át, és ismét használd az autót a kapcsolónál, amit a rés másik felén levő ketrecnél találsz. Csússz le az előtted fekvő lejtőn, kapd el a majmot és ugorj a medencébe, hogy elfoghasd a következő gibbont, amely a szennyvízcsőnél bújik meg. Kerüld ki a következő szobában található hordókat, majd a propellerrel szökkenj a szoba közepén levő platformra. Repülj fel a magas párkányra és kapd el az ottani majmot, mielőtt visszaugranál a jobboldali hordókra, és keresztülmennél a szennyvízcsöveken. Van fent a fatörzsek tetején egy másik elfogásra váró pávián is. Róla se feledkezz meg!
Menj egyenesen vissza a szint fő helyszínére, abba a szobába, amelyikben a guruló hordók vannak. Kapd el a csimpánzt a fák tetején és ugorj a jobb oldali csatornába. Merülj a víz alá, és ússz át a résen a következő majomhoz. Van egy lyuk a falban, amelyen áthaladva a vízesés tetejéhez jutsz. Kapd el az utolsó előtti páviánt a cső tetején és végül azt is, amelyik a közeli ketrecben van. A szintnek ezzel vége.





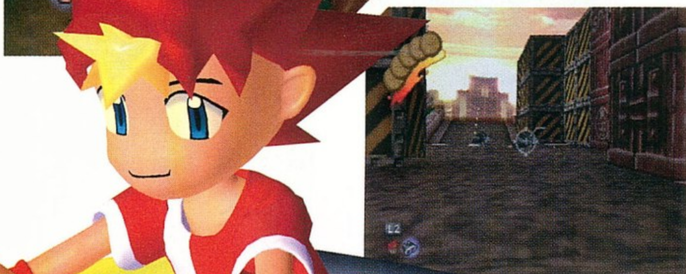
17. SZINT
BASE OF SPECTRE – SPECTRE'S FACTORY

Ugorj be a felfegyverzett tankba és lőj mindenre, ami csak eléd kerül. A túloldali fal mögött bújkál egy majom. Döntsd le a falat és kapd el.
A következő delikvens egy hajóval próbál megszökni. Lőj rá és kapd el estében. Menj tovább az üvegketrechez, és használd az autót a kapcsolók felett, amíg átérsz a másik oldalra. Kerüld ki a majom által kilőtt rakétákat, és gyorsan fogd el a fickót.
Menj át az ajtón, majd a jobb oldalt következőn is, kerüld ki a fentről lógó kalapácsokat, majd forgasd meg a középen található kereket. Menj fel a platformokhoz és vadászd le a robotot, aztán kapd el a majmot és nyomd meg a következő kapcsolót. Menj le a lifttel a kerékhez, pörgesd meg, menj vissza fel, majd át az ajtón. Itt egy majom által irányított robotot kell kikerülnöd. Maradj a bejáratnál, és kezdd el a katapulttal lőni, amikor visszafordul. Kapd el a gibbont, amikor a masina felrobban. Ugord át a szúrós platformot és fuss át az alagúton, majd szökkenj fel a szállítószalagra. Van itt egy majom a párkányon. Kapd el és ugorj a baloldali platformra, ahol szintén egy robotot kell tönkretenned, hogy elkaphasd a benne megbúvó majmot. Menj vissza a forgó platformhoz, hozd újból működésbe a kereket, és pattanj fel a nagy fémgyűrűre. Ugorj a fémsodronyra, és kapd el a páviánt, aztán ugorj le, és az autóval menj be a ketrecbe az utolsó majomért.

18. SZINT
BASE OF SPECTRE – SPECTRE'S BUILDING

Itt hiába próbálod elkapni Spectre-t, villámgyorsan elfut, rád szabadítva egész majomhadát. Kapd el az elsőt, és, mintegy bemelegítésül, vadászd le a jobb oldali harcost is.
Menj vissza a lépcsőn az előtted levő réshez és mássz fel a majomhoz. Zsákold be a következőt is, és a kapcsoló segítségével ereszd le a vizet a tavacskából. Ugorj le, és a propeller használatával feljuthatsz a

















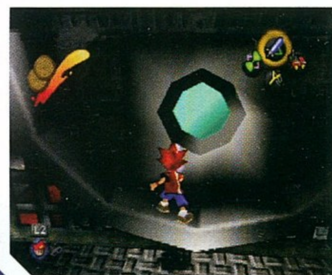
csöveken egyensúlyozó majomhoz. A csónakkal evezz a szennyvízcsövekig, és ugorj fel a páviánhoz. A fő teremben nyomulj fel a lépcsőn és lépj be az éppen kitáruló ajtón. Mássz megint a tankba, és lőj átjárót magadnak a tetőre, ahonnan leugorhatsz a fűre és elfoghatod a majmot. Menj tovább a tető felé és lőj bele a kockákba az ajtó túloldalán. Egy csövet találsz, melynek segítségével elkaphatod a kapcsoló melletti majmot. Ha már hálóba kerítetted, pöccintsd át a kapcsolót és ugorj a fémrudakra. A távirányítós autóval tartsd lenyomva a kapcsolót, és fogd el a két gibbont, melyek a csöveken kuksolnak. Nyisd ki az üvegajtót, amelyen átlőve elkaphatsz még egy majmot.

Az utolsó csimpánz a szélturbináknál, az alsó párkányon van. Hagyd a kocsit a kapcsolón, sétálj át, majd kapd el a majmot, amikor fölé érsz. Menj rá az autóval a kapcsolóra és indulj a bal oldali ajtón át az utolsó nagy csatára Spectre-el, vagy inkább egy másik robot-szörnnyel. Legkönnyebben úgy győzheted le, ha a katapulttal szétlövöd a zöld kapcsolót, amikor az megjelenik.

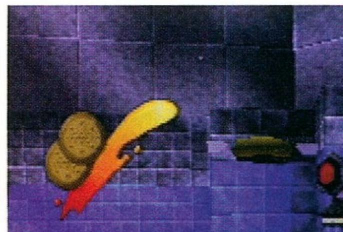
19. SZINT
SPECTRELAND – SPECTRE SQUARE

Az utolsó szint öt mini-szintből áll, ezek közül először menj Western Land-be. Kapd el az első majmot a tetőn, ahová a hordó segítségével juthatsz fel. A többiek az épület tetején található lengőajtók mögött rejtőznek. Használd a katapultot és fogd meg őket, amikor lefelé potyognak.

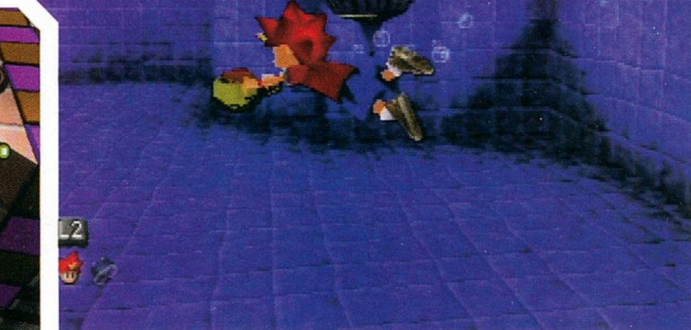
Most a Coaster (Hullámvasút) következik. Mássz át a kapukon, ki a hullámvasútból és menj balra, ahol a fűvön elkaphatod a majmot. Menj fel a lépcsőn és szabadítsd ki a professzor segédjét a ketrecből. Öld meg az összes szellemet, és ugord át a leesett póznát. Balra egy majom van a ketrecben, várd meg, amíg a kapcsolóra állva kinyitja a kaput és







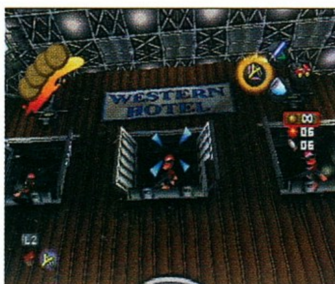




ekkor fogd el. Hagyd a kocsit a kapcsolón, mássz át a platformokon, és a koporsós szobába ugorva kapd el a három csimpánzt. Ezután szabadon engedheted a halálra ijedt nőt is.
Végül a professzort kell megtalálnod. A rugózó platformok segítségével menj fel a felső ketrechez és lődd az elefántot, amíg csak el nem dől. A propellert használva ugorj le a ketrechez, és a karikával üsd meg ötször ifjabb Dumbót. Ezzel megmentetted a professzort - most már valóban az utolsó ütközet következik Spectre ellen. A gokart-szobában találhatod a főgonoszt. Robbantsd fel a nagy autót a hátulján levő zöld kapcsoló háromszori megnyomásával, és kövesd Spectre-t a Sky Tower-be. Az első majmodat jobb oldalt, a platformokon találod, fogd el és a lejtőn csússz le a hajóhoz, ahol tengeri majmok triója vár rád. Kapd el őket, majd nyisd ki az előtted levő ajtót és sétálj át a jobb oldali ketrecbe, ahol egy katapult-lövéssel újabb ketrecet nyithatsz meg. Hálóba a benne levő majommal és a torony bejáratánál repkedő másik kettővel is.
Menj át balra az ajtón, a kapunál nyomd meg a kapcsolót, majd indulj vissza oda, ahonnan jöttél. Figyeld a jobb oldali ketrecet és vezesd át a kis homokfutót a résen a mozgó platformok felé, ahol a saroknál egy kapcsolót találsz. Fogd el a majmot, és menj át a platformokon a zöld szállítósugárhoz, amely a fenti párkányra repít téged. Itt újabb csimpánzot ejthetsz rabul. Ugorj le a hézagba és nyomd meg a földből kiálló két kapcsolót (ezt úgy tudod megtenni, ha az egyik kapcsolóra magad állsz rá, a másikra pedig autódat parkolod).
Ugorj le a jobb oldali résbe (a nagy majomfej mögött található), és a kerék működtetésével eléred, hogy kialudjanak a szobor szemei. Ugorj le a trambulinról, majd a propeller segítségével emelkedj fel a szobor szeméig, aztán ugorj át a másik oldalra néhány majomért. Az itt található kapcsolóval aktiváld a villanypásztort, melyet fenn, a bejárat melletti lépcsőnél láthattál, azután pedig menj keresztül az ajtón. A katapulttal lődd le a robotokat és kapd el a következő majmokat a futószalagnál, illetve a torony tetejénél. Hagyd el ezt a tornyot egy dupla ugrással a guruló hordón, majd a propeller segítségével huppanj át a következőre. A forgó platformoknál egyensúlyozz óvatosan a baloldalon, ugord át a labdát és küldd át a kocsit a fémdobozon, majd parkold le a második kapcsolón.
Egy másik szintre kerülsz, a propellert használva érheted el a szemközti platformot, majd ugorj le és kapd el a majmot. Hozd el a kocsit a kapcsolóról és mássz fel újra, de ezúttal ne ess le. Küldj át egy katapultlövedéket a kapcsolóra, és vadászd le a megjelenő madarat. Használd a falból előtűnő platformokat és bukdácsolj át a járdán a rugózó platformokhoz, majd ugorj át a szemben lévő forgó kerekekhez. Forgasd meg őket, és egy gyors platformra lelsz, amelynek segítségével eljutsz oda, ahol a gonosz Spectre már vár rád.
Fuss körbe jobb kéz felé, aztán fuss vissza a kisfőnök felé. Üsd meg a botoddal, majd ismételd meg ezt ötször, hogy ne okozzon több gondot a kis mihaszna.... Ekkor Spectre annak rendje és módja szerint megjelenik, és mindenféle galád fegyverrel tüzel rád. Maradj fedezékben egy kicsit, aztán kezdd el ütni a zölden villogó kart. Ha mindkét kart szétverted, te vagy a győztes. A legfőbb főemlős, ha úgy tetszik.



















SZIGORÚAN TITKOS

KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...
DRIVER



GAME SIKERLISTA

A videojátékok szempontjából uborkaszezonnak számít ez az időszak, mégis egy csomó tűrhetős játék került fel a listára. Szembetűnő, hogy az első tízből hét program újdonság, élén a *Driver*rel, amelynek sikerült az első startkockára küzdenie magát.

Miközben a lista élén könyörtelen harc dúl, némi meglepetéssel tapsztaltuk a legendás *Monopoly* ismételt felbukkanását. Érthető, hiszen e játék lényege azügyeskedés, a "jusson a banknak is, de első a mi zsebünk" típusú okoskodás. Mit tehetünk az ilyen trükkök ellen?



1 (ÚJ) DRIVER GT
Interactive
A négykerekű jó fiú, a kétkerekű veszélyes. Itt másképp van: a járdára hajtás és a dísztárcsák elhagyása a siker záloga.



2 (ÚJ) V-Rally 2
Infogrames
Az alpesi utakon kívül sehol sem veszik ilyen komolyan a kanyarokat. Ha a pedálra lépsz, megugrik a kocsi. Repessz!



3 (ÚJ) Fa Manager
Eidos
Tedd próbára magad a bajnoki idény előtt! Válogass össze egy szuper csapatot! Vagy válassz egy esélytelenebbet, és juttasd őket az élbolyba!

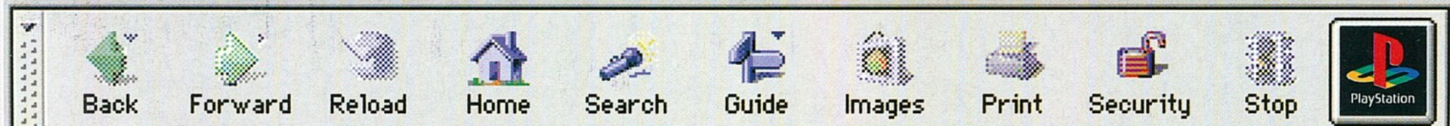


4 (4) Brian Lara
Codemasters
Az angol iskolákban bizonyára népszerű a baseball. Célozd meg jól az ütővel a labdát és juttasd a vonal mögé!



5 (ÚJ) Street Fighter Alpha 3
Virgin
A régi stílusú bunyó huszadik század végi változata. Ragyogóan megrajzolt figurák birkóznak két dimenzióban. Még mindig bejön...

6.	(ÚJ)	Bugs Bunny: Lost In Time	Infogrames
7.	(ÚJ)	Ape Escape	SCEE
8.	(3)	Metal Gear Solid	Konami
9.	(ÚJ)	Player Manager 88-89	Infogrames
10.	(RE)	Gran Turismo	SCEE
11.	(ÚJ)	AK's Smash Court Tennis	SCEE
12.	(9)	FIFA '99	EA
13.	(1)	GTA Double Pack	Take 2
14.	(2)	Ridge Racer Type 4	SCEE
15.	(5)	Rugrats	THQ
16.	(7)	Premier Manager '99	Gremlin
17.	(RE)	Final Fantasy VII	SCEE
18.	(18)	Civilization II	Activision
19.	(11)	Resident Evil 2	Virgin
20	(10)	A Bug's Life	SCEE
21.	(25)	Point Blank	SCEE
22.	(23)	Spyro The Dragon	SCEE
23.	(8)	Knockout Kings	EA
24.	(6)	C & C Reataliation	Virgin
25.	(40)	Wing Over 2	JVC
26.	(ÚJ)	Bloody Roar 2	Virgin
27.	(22)	Need For Speed: Road Challenge	EA
28.	(15)	Crash Bandicoot 3	SCEE
29.	(12)	Tomb Raider III	Eidos
30.	(16)	Marvel Vs Street Fighter	Virgin
31.	(RE)	Monopoly	Hasbro
32.	(14)	Populous: The Beginning	EA
33.	(27)	Triple Play Baseball	EA
34.	(33)	Cool Boarders 3	SCEE
35.	(31)	Music	Codemasters
36.	(28)	Theme Hospital	EA
37.	(RE)	Tomb Raider II	Eidos
38.	(ÚJ)	Evil Zone	Titus
39.	(ÚJ)	Virus	Cryo
40.	(35)	Rollcage	Psygnosis



"Hé, hé /Mi vagyunk a majmok..." És itt van, hogy hol találod őket online. Bizony.

Mivel a *Majmok bolygója (Planet Of The Apes)* nem elégszik meg többé a könyvekkel, a képregényekkel, a TV sorozatokkal és a filmekkel, amelyekben eleddig feldolgozták, ezúttal a videojátékok világát próbálja meghódítani a Fox Interactive segítségével (ld. ebben a számban). A hetvenes évek elején a *Majmok bolygóját* komoly kultusz övezte, de a majomközpontú sci-fi számtalan poszt-apokaliptikus összeesküvés-elmélettel szolgált a kilencvenes években is. A Világháló ismét biztosította a megfelelő HTML eszközöket, melyekkel a rajongók a világ különböző tájairól egyesíthették kedvenc szenvedélyüket.

A **hivatalos Fox site** bemutatja a teljes hosszúságú videót és annyi információt nyújt a szereplőkről, hogy elég időd lesz elfogyasztani egy nagy adag popcornt (vagy majom-csemegét) is.

Azoknak a megszállott rajongóknak, akik még ennél is többre kíváncsiak, ajánlom, nézzenek át valamelyik rajongói oldalra, hiszen a több ezer site között mindenki megtalálja a szájíze szerint valót.

A szokatlan nevű **Spleen World** részletes információt nyújt a *Majmok bolygójának* minden aspektusáról, a részletes történeti leírás pedig mindenképp szórakoztató olvasmány, komoly rajongónak, és kíváncsi amatőrnek egyaránt.

Megtudhatod, hova küldheted érdeklődő leveleidet és rájöhetsz, hogyan "rántotta le a leplet Doktor Victor Hasslein a majom-tudósok kutatásai és az űrhajó átvizsgálása alapján az emberi faj és a bolygó végzetéről". Lebilincselő anyag.

Egy csomó olyan tárgy is kapható persze, amely próbára teszi az akaraterődet, és arra csábít, hogy minél előbb megválj a pénzedtől. Meg kell mondjam, ez nagyon praktikus ötletnek tűnik, ha ugyanis a játék igazán beüt, és a majom-láz ismét fellángol, (meglátod majd) mindannyian majmot csinálunk magunkból.

Catherine Channon

ITT AZ ÖSSZES IDE VONATKOZÓ SITE...

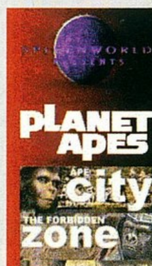
Hivatalos Fox site: www.foxhome.com/planetoftheapes/frameset.html

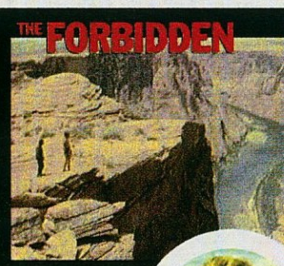
Spleen World: pleenworld.com/apes/main.html

Nemzetközi fan club: www.dlcwest.com/~comicsape/ape.htm

Kellék-másolatok, kosztümök és játékok: www.movieprop.com (aztán menj a TV and Films feliratra és kattints a Planet Of The Apes-re)













A Web bővelkedik mindenféle szőrös hősökben.

PSM Magyarországi Szerkesztőség: COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14.
Telefon: 457-1135 • Fax: 457-1123 • E-mail: psm@cmk.hu



irányába indult el. Beszerezte a szükséges irodalmat (az 576 Konzolt, mindenféle angol nyelvű újságot, meg a PSM magyar kiadásait) és lassan felmorzsolta az ellenség ellenállását, meg az én idegeimet is. Nyugdíjasként ráért, így éjjel-nappal dörögtek a fegyverek a nagyszobában, vagy ha éppen nem, anyuci barátságos szörnyikéi okádták a tüzet. Most mind a ketten japánul akarnak megtanulni, mert valaki adott nekik egy japán verziójú Dino Crisist, és nem tudják megfejteni az ajtónyitó kódokat. Azelőtt rendes család voltunk: esténként tévéztünk, közben beszélgettünk meg rágcsáltuk, ami éppen volt... Most meg a tévét lefoglalja a játék, a kezüket az a duál sokker, és ha beszélgetni szeretnék velük, hát csakis a játékról hajlandók szót váltani. Normális dolog az ilyesmi?
Kérem, nézzék el, hogy nem írom alá a nevemet, de nem akarom, hogy a szüleim megbántódjanak vagy mások kinevessék őket."

Kedves Névtelen!
Biztosíthatjuk, hogy az ilyesmi abszolut nem „normális" jelenség, de nem is „abnormális". Az emberek többsége 60 éves kora táján elveszti műszaki érdeklődését, nem követi a technika fejlődését. Esténként nekidüllednek a tévé bekapcsológombjának (sokan még a távvezérlőtől is idegenkednek) és néha az ablak kinyitása is gondot okoz. (Nem a derékfájás, hanem a ravasz zárszerkezet miatt.) Ehhez képest az Ön szülei (bocsásson meg a magázásért) éppen szellemi frissességükről tesznek tanúbizonyságot, amikor e high-tech játékszerrel múlatják idejüket. Azt javasolnánk, ravaszul csempésszen a közelükbe egy PC-t, hátha a játékon keresztül rákapnak a programozásra is.

A legalaposabban elemző – és talán legkritikusabb – levelet Sopronból Majnovics Tamás írta. 3 sűrű oldalon 5 pontba foglalta kifogásait. Tárgyszerűbbnek kellene lenni, „a játékokról és nem a producerekről kellene írni" – szögezi le az első pontban. „Nincs végigjátszás, hiányoznak az olyan apró részletek, mint a *Silent Hill* zongorás trükkje" – szól a második kitétel. A továbbiakban fölöslegesnek ítéli az első számból a Star Wars cikket, meg a hasonló anyagokat, mert csak „foglalják a helyet a játékleírásoktól". A Szigorúan Titkos rovatot triviálisnak tartja, mondván, „aki bekapcsolja a gépet, az rögtön ezekkel a dolgokkal kerül szembe". Az 5. pontban információs zavarokat gyanít, mert egyik helyen azt mondják neki, hogy számonként kell fizetnie a kézbesítő postásnak, máshol meg azt, hogy egy összegben előre fizetendő az egész éves díj. Végül mintegy 6. pontként a képek és a hozzájuk tartozó feliratok viszonyát tartja kaotikusnak.

Kedves Tamás!
Köszönjük észrevételeidet, igyekszünk javítani, amin csak lehet. Egy kezdő lapban mindig vannak kisebb-nagyobb szerkesztési bizonytalanságok, de az alapelv azért jól körülhatárolható. A *Hivatalos PlayStation Magazin* mind a 13 országban elsősorban játékpiaci körképet, helyzetjelentést ad, tehát bizonyos apró részletekig már nem hatolhat le, különben áttekintő képességét veszítené el. A lap szerkezete azonban egy határig „ráközelítő" jellegű. Gondolj csak bele: a Loading rovat: gyorshírek a világ minden tájáról, a Jövőkép még projektum szinten elemzi a játékterveket (azért mutatjuk be az illetékes managereket, mert abból, hogy addig milyen játékokat csináltak, következtethetünk az éppen készülő program minőségére). Az Előjáték pro és kontra alapon (+ és – pontok, plusz figyelmeztetés) körülírja a játék hangulatát, a Próbajáték pedig konkrét értékeléssel segít tájékozódni a vásárlásban. Az Elemzés és az Első Látásra inkább testközeli beszámoló, személyes élmény vagy egyetlen játékról, vagy bizonyos fontosabb eseményről vagy kitapintható játékdivatirányzatról. A sok-sok kép azt hivatott elősegíteni, hogy átérezd a PSX-világ vagy egy-egy játék hangulatát (tehát nem az a szerepe, mint a végigjátszások illusztrációinak). A *Hivatalos PlayStation Magazin* a játékvásárlásig támogatja azokat, akik elfogadják útmutatásait. A játékok tulajdonosainak a Szigorúan Titkos rovat lehet hasznos, mert itt már valódi végigjátszásokat, és 03. számunktól már cheat kódokat is találsz. A végigjátszásnak az a szerepe, hogy amit a képernyőn látsz, ne érjen váratlanul. tehát a *Syphon Filter*-ben csöppet sem mellékes, hogy számítasz-e a baloldalt megbúvó ellenfélre, s ugyancsak jó, ha előre tudod, mekkora sebességgel veheted be a kanyart egy bizonyos autóval egy adott versenyjátékban. (A triviális dolgok természetéhez tartozik, hogy csak utólag derül ki a fontosságuk, amikor már ráfaragtunk.) Ha a *PSM* egyformán szeretné kielégíteni az újdonságok iránti érdeklődést és a játékosok háttérinfó igényét, akkor a lap kétszeres terjedelme sem lenne elegendő, ráadásul a szerkesztési koncepció is felborulna. Mint azt az előző szám levelezési rovatának kérdéséből is sejtheted, a kiadó erősen fontolgatja a *Hivatalos PlayStation Tipp Magazin* magyar változatának megjelentetését. Az a folyóirat



elsősorban a játékosok támogatására irányul. Ami az előfizetéssel kapcsolatos „információs" panaszaidat illeti, a félreértés bizonyára az egész éves előfizetés és a következő szám előrendelése közötti eltérésből adódik: a következő szám előrendelése esetén valóban postai utánvéttel kapod a küldeményt, míg az egész vagy töredék-éves előfizetéskor előre be kell fizetni az utcai árnál számonként lényegesen kevesebb előfizetési díjat.

Majnovics Tamásnak szóló nyílt válaszunk egyúttal Balog Gábor (Budapest), Juhász László (Pilisszentiván), Kozák Sándor és Laszmanisz Róbert leveleinek néhány kérdését is érinti. Legtöbb olvasónk örül a mellékelt PlayStation demo játéklemeznek, merthogy ilyet sehol másutt nem találni, s ez igazán kézzelfogható képet ad a bemutatott programokról. Sajnos a demok, többnyire kereskedelmi okból, csupán ízelítőt adnak a játékból, legfeljebb egy-két pályát, korlátozott opciókkal. A mellékletről szóló leírás azonban majdnem mindig tartalmazza a teljes játék adatait, (pályák, opciók) ez megerősítheti a kezdeti benyomásokat. A lemezt egyébként a nemzetközi szerkesztőség szerkeszti Angliában, s a Sony sokszorosítja, így szinte semmi lehetőségünk nincs tartalmának befolyásolására. Hogy mikor, milyen videók szerepelnek a lemezen, az ugyancsak az ő döntésükön múlik.

A Szerk.

Több olvasónk kérdezte: mi lesz a régi jó PSX sorsa, ha beüt a nagy hírveréssel övezett, high-tech PS2? Korábbi tapasztalataikra hivatkozva attól tartanak, a fejlettebb játékgép megjelenését követően a játéktervezők „átállnak" az új elvárásoknak megfelelő programok gyártására, s erőik átcsoportosítása következtében egyre kevesebb játék lesz a régi PSX-re. Ha pedig nem fejlesztenek rá játékot, akkor a gépek gyártása is leáll, s alkatrész-utánpótlás is csak addig lesz, amíg a régi gépek bontott darabjai kitartanak.

Nincs okunk borongani! Európában (hivatalosan) csak 2000 karácsonyától kezdik el árusítani a PS2-t, s az ára a mostani PlayStation árának több mint duplája lehet, magyar pénzben kifejezve 100.000 Ft körül mozog majd. Addigra a japán és az amerikai PS2 tulajdonosok kényeztetésére legfeljebb néhány tucat játékot fognak kifejleszteni, s ez még elég szerény választék lesz. Tehát az új gépeken még jó darabig a régi játékok futnak majd, s ezt a játékkiadók is respektálják. Ugyancsak a PSX játékok fejlesztésének folytatására sarkallja majd a tervezőket az a tény is, hogy néhány évig folytatódik még a régebbi típusok gyártása, és a kereskedelmi előírásoknak megfelelően a gyártónak egy ideig kötelessége gondoskodni az alkatrész-ellátásról. Miután sokaknak egy ideig spórolnia kell majd a drágább új gépre, vagy meg kell várniuk az esetleges csereakciók beindulását, arra számíthatunk, hogy a régi PSX piac még legalább 3-5 évig fennmarad. A PS2 megjelenése átmeneti megtorpanást hoz majd a kalózok számára. Miután a következő generációs játékok DVD formátumúak lesznek, olcsó DVD írók híján nem lesz kifizetődő a játékok másolása. A gyári programok árával „versenyképes" koppintások csak akkor jelennek meg a bolhapiacokon, ha a házilagos sokszorosításhoz szükséges eszközök ára a CD-írók mai vagy néhány évvel ezelőtti (50-100 ezer forint) árszintjére zuhan. És a kalózoknak még akkor is meg kell majd küzdeniük az időközben tovább fejlődő másolásvédelmi technikákkal. A fellépő „szélcsendes" időszak feltehetően a legális szoftverkereskedelem felé sodorja majd a profitot, s ez meghozhatja a kedvüket az Európa más részein már meghonosodott kölcsönzési rendszerek bevezetésére.

Kedves Olvasóink!

A *PSM*-Pipáld ki című rejtvény-pályázatunkra beérkezett szelvények között 1999. augusztus 27.-én 10 db PlayStation játékot sorsoltunk ki.

A nyertesek névsora:

Szőke Zsolt, Budapest
Szabó András, Székesfehérvár
Vass László, Dorog
Szőcs András, Tapolca
Antal Marianna, Szigethalom
Szalai László, Rácalmás
Szabó Zoltán, Polgár
Ádám Róbert, Tatabánya
Pomogács Hajnalka, Budapest
Vasanits István, Budapest

Gratulálunk! A nyereményeket postán küldjük el.



A PSM 04 TARTALMÁBÓL

EXKLUZÍV KRITIKA ÉS DEMO!

WIP3OUT

MEGJELENT A PLAYSTATION ARCULATÁT BEFOLYÁSOLÓ DIVATOS FUTURISZTIKUS VERSENYJÁTÉK HARMADIK RÉSZE. ELSŐKÉNT MUTATJUK BE A GALAXIS LEGKEDVELTEBB LÉGISIKLÓJÁT ÉS A *PSM* EXKLUZÍV DEMÓVAL IS SZOLGÁL! ITT A JÖVŐ!

EXKLUZÍV BEMUTATÓ:

TOMB RAIDER 4

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION – LARA UTOLSÓ SÓHAJA VAGY A CORE CSÚCSPONTJA? A *PSM* AZ ESEMÉNYEKET IRÁNYÍTÓ EMBEREKET FAGGATJA KI.

KÜLÖNLEGES ELEMZÉS:

GTA2 LONDON

A BŰN KIFIZETŐDIK! LEÁSTUNK AZ ALVILÁG MÉLYÉRE, HOGY MEGTUDJUK, MITŐL LETT A *GTA2* AZ ÉV LEGÁLNOKABB VERSENYJÁTÉKA.

A LEGFRISSEBB HÍREK ÉS ELÔZETESEK!

- FIFA 2000
- METAL GEAR VR MISSIONS
- GRAN TURISMO 2
- BEATMANIA
- WAR OF THE WORLDS
- STAR WARS: RACER
- TARZAN
- QUAKE II
- GTA 2
- F1 '99
- UNREAL
- MUSIC 2000
- SHAOLIN
- PAC-MAN WORLD
- OMIKRON
- FINAL FANTASY VIII
- CHOCOBO RACING

MEGJELENIK OKTÓBER 12-ÉN

LEMEZMELLÉKLETÜNKÖN: WIPE3OUT (JÁTSZHATÓ) THIS IS FOOTBALL (JÁTSZHATÓ) KINGSLEY'S ADVENTURE (JÁTSZHATÓ) KURUSHI FINAL (JÁTSZHATÓ) RISING ZAN (JÁTSZHATÓ) DESTREGA (JÁTSZHATÓ) UM JAMMER LAMMY (KÉT JÁTÉKOSSAL IS JÁTSZHATÓ) YAROZE (JÁTSZHATÓ TELJES YAROZE JÁTÉK!) F1 '99 (VIDEO) LMA MANAGER (VIDEO) PLUSZ: VALAMI RENDKÍVÜLI CSEMEGE! (MEGLEPI)

RAJTUNK KÍVÜL ÁLLÓ OKOK MIATT LAPUNK TARTALMA MÓDOSULHAT. A DEMO CD TARTALMÁNAK VÁLTOZTATÁSI JOGÁT IS FENNTARTJUK.

Virtual World

TOVÁBBRA IS TART A PSM ÉS A VIRTUAL WORLD KÖZÖS AKCIÓJA: AMENNYIBEN ÜZLETEINKBEN OKTÓBER 10-IG JÁTÉKOT VESZEL (VAGY RENDELSZ) ÉS FELMUTATOD (VAGY BEKÜLDÖD) A JOBB ALSÓ SAROKBAN LÉVŐ KUPONT,

AKKOR AZ ÚJSÁG ÁRÁT (1990 FT) LEVÁSÁROLHATOD !!!

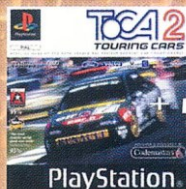
CSAK NÁLUNK!

VAKÁCIÓS AKCIÓINK:

Részletekről érdeklődj üzleteinkben!



MEMÓRIA KÁRTYA: *már* **1890 Ft-tól**



TOCA 2 *+ memóriakártya* **7490 Ft**



KONTROLLEREK: *már* **1890 Ft-tól**



TEKKEN 3 *+ memóriakártya* **7490 Ft**



WIPEOUT 3 *+ demo CD* **11990 Ft**



PISZTOLYOK: *már* **5490 Ft-tól**



RIDGE RACER TYPE 4 *+ demo CD* **8990 Ft**

ÍZELÍTŐ ÁRLISTÁNKBÓL:

Áraink az Áfát és a levásárolható kedvezményt már tartalmazzák!

Actua Soccer	1990
All Star Tennis '99	8990
Armored Core	1990
Asterix	11990
BA.: Toshinden 3	1990
Bug's Bunny	11990
C3 Racing	8990
Cool Boarders 3	1990
Crash Bandicoot + poló	7490
Crash Bandicoot 3	9990
Crime Killer	1990
Critical Depth	1990
Croc Pl.	6990
CROC 2	11990
Devil's Dice	6990
Die Hard Trilogy	6990
Driver	12990
Duke Nukem 3D	5990
Duke Nukem: Time to Kill	11990
F1 '98	8990
Fifa '98 Pl.	6990
Fifa '99	5490
Final Fantasy 7 Pl.	5990
Forsaken	1990
Gran Turismo Pl.	5990
Heart of Darkness Pl	5490
Hercules Action Game	5990
International Superstar Soccer Pro	1990
JetRider 2	1990
Jurassic Park 2 Pl.	6990
KKND Krossfire	11990
Kula World	8990
Kurushi	7990
Legend	11990
Libero Grande (Demo)	490
Medievil	8990
Men in Black	6990
Metal Gear Solid	11990
Monaco GP2	8990
Moto Racer 2	11990
Moto Racer Pl.	6990
Nascar '98 + joypad	7990
NBA '98	6990
NBA '99	8990
Need for Speed 4	11990
NHL '98 + joypad	8990
NHL Face Off '97	1990
Ninja	8990
Pandemonium	6990
Perfect Assassin	1990
Pitfall 3D	7990
Pool Hustler	11990
Popolous 3	11990
Premier Manager '98	6990
Rascal	6990
Rayman Pl.	6990
Red Alert Pl	699
Rival Schools	699
Sanghai True Valor	1199
Sentient	199
Shadow Gunner	199
Skullmonkeys	699
Small Soldiers	549
Soulblade Pl.	699
Sports Car GT	1199
Spyro the Dragon	899
Star Gladiator	199
Street Skater	1199
Super Pang Collection	699
Tekken 2 Pl.	649
Tenchu	1199
Tennis Arena	199
Theme Hospital	699
Time Crisis Pl.	599
Tobal No.1	199
TOCA 2	1199
Toca Touring Car	699
Tombi	1199
Treasures of the Deep	199
True Pinball	599
Viewpoint	199
V-Rally	599
V-Rally 2	1199
Wargames	549
Warzone WWF	699
Wipeout 3	1199
Xenocracy	199

OLCSÓBBAN SZERETNÉL VÁSÁROLNI? AKKOR MOST NÉZZ BE HOZZÁNK ÉS HOZD MAGADDAL MEGUNT PLAYSTATION JÁTÉKAIDAT, MELYEKET AKCIÓNK KERETÉBEN **VÁSÁRLÁSKOR BESZÁMÍTJUK !!!**

POSTAI CSOMAGKÜLDÉS: 345-8118

MAMMUT ÜZLETHÁZ
1022 BUDAPEST LÖVŐHÁZ U. 4-6. II. EM.
TEL: 345-8141

ALFA CD CENTER
1148 BUDAPEST, ÖRS VEZÉR TERE
AZ IKEA ELŐTT (23-AS PAVILON)
TEL: 2222-350



Levelezés

Ötletek, vélemények, hozzászólások, kiegészítések – Olvasóink megnyilatkozásainak egyre bővülő színtere. Ragadj pennát vagy billentyűzetet és leveleddel lombosítsd közös gondolataink eleven fáját!

visszhang



A *PSM 03* LAPZÁRTÁJÁIG 784 POSTAI KÜLDEMÉNY ÉRKEZETT – HASZNOS ADATOKKAL, MÁJUNKAT HÍZLALÓ DÍCSÉRETEKKEL ÉS KEMÉNY BÍRÁLATOKKAL.

Reméljük, sokak véleményét fejezi ki Szebenyi Attila Balatonkeneséről írott levelének néhány sora:

„Nagyon örülök a magyar nyelvű PSM-nek, végre egy magazin, ami csakis a PSX-el foglalkozik. Bevallom, eddig nem nagyon vettem a számítógépes magazinokat, de ez a magazin szinte „tartozék" a PSX-hez."

Köszönjük a dícséretet, igyekszünk rászolgálni.

Tasnádi György kőszegi olvasónk szerint:

„Jók az állandó rovatok, jó lenne, ha a „VISSZHANG" megmaradna, és lenne egy kis APRÓHIRDETŐ ADOK-VESZEK rovat!"

Köszönjük szépen a jó ötletet! Már ebben a számban meghirdetjük a Privát PlayStation Piac rovatot, amely – bízunk benne – hamarosan magán-hirdetések özönével árasztja el a játékosokat, s mindenkinek ingyenes szolgáltatást nyújt. Nyerési esélyeiddel kapcsolatos kérdésedre válaszolva: a kérdőívek visszaküldői között pólókat és játékokat sorsolunk ki, a statisztikai valószínűség szerint minden résztvevőnek 30% nyerési esélye van. Reménykedjünk, hogy te is nyersz, bár, mint mondják, a szerencse „vak".

„Az önök újsága, szinte ugyanazon a színvonalon van, mint a külföldi Playstation Plus, és a Station, hogy a nagyok közül felsoroljak párat!
Csodálatos munkát végeztek a PSM-el!"
–írja Goldschmied Csilla Budapestről.

Úgy tűnik, ami őt lelkesíti, az kételyeket ébreszt Kiss Márkban. Törökszentmiklósi olvasónk ezt kérdezi:

„Önök csak fordítók és alig konyítanak a PSX-hez?"

Kedves Márk! A *PSM* szerkesztősége több embert foglalkoztat, akik közt vannak fordítók, de vannak grafikusok, fényképészek, újságírók, sőt tesztérek és hardware-szakértők is. Igyekszünk kikerülni a „buktatókat", bár óhatatlanul becsúszhat néha egy-egy gikszer. Éppen erre való a Visszhang rovat, hogy az élesszemű Olvasó észrevegye és szóvá tegye a hibákat!

„A szüleim játékőrületéről szeretném megkérdezni Önöket. Édesanyám 60 éves, apukám 64 és tavaly karácsony óta mindketten megszállott PlayStation játékosok. Anyám a platformjátékokat kultiválja a Spyro végigjátszásában már nem lehet neki újat mutatni (bár a repülős jelenetek vezérlésében kicsit bizonytalan még) a Croc-ot is legyűrte és nagyon edz a Croc 2-re. Addig is az A Bug's Life-fal bíbelődik. Apám, aki egy kicsit tud angolul, a Metal Gear, a G-Police meg a Syphon Filter



ELŐFIZETÉS

ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS

AKÁR 33%-KAL KEVESEBB

Fizess elő a *PSM* egész, fél vagy negyed évfolyamára s ezzel takaríts meg 33%-ot a vételárból! Egyedül a következő számot is előfizetheted.

TELEFON: 467-67-20
FAX: 457-11-23
E-MAIL: PSM@CMK.HU
POSTA: MELLÉKELT KUPONNAL

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázzuk.

A *PSM* ELŐFIZETÉSI DÍJAI

Egy évre	15 990.- Ft	(1 szám 1 333.- Ft)
Fél évre	8 990.- Ft	(1 szám 1 498.- Ft)
Negyed évre	4 990.- Ft	(1 szám 1 663.- Ft)
A következő számra	1 790.- Ft	



Lapunkat *OTP* bankkártyája segítségével is megvásárolhatja.

(06-1) 266-0000

hétfőtől szombatig, 9-20 óráig hívható telefonszámon.